PC ACTION

WWW.PCACTION.DE

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

8/2006, JULI
€ 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

DVD XXL 8 GByte

TOP-VOLLVERSION

DIE WIRTSCHAFTSSIMULATION:
HOTEL GIGANT
JETZT MACHEN WIR SIE ZUM KÖNIG DER BETTENBURGEN!

Vollversion SÖLDNER diesen Monat auf PC Games 8/06.

& ADD-ON!

DAS MONSTER-ADD-ON:
SÖLDNER: MARINE CORPS
PC-ACTION-WERTUNG: 80%!

EXTRAS AUF DVD

ÜBER 1,7 GBYTE MAPS & MODS!

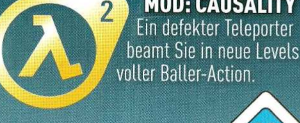
Unreal Tournament 2004

MOD: TACTICAL OPS – CROSSFIRE
Rasanter als Counter-Strike! Geiseln befreien, Häuser in die Luft jagen, Bösewichte eliminieren.

Gothic II

MOD: KAMPF UM DIE BRUDERSCHAFT
Mehr als zwei Stunden Gothic-Spielspaß! Eigene deutsche Sprachausgabe. Unbedingt antesten!





MOD: CAUSALITY
Ein defekter Teleporter beamt Sie in neue Levels voller Baller-Action.

TEST:
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
DIE GANZE WAHRHEIT!

ANGESPIELT: DIE DIABLO-MACHER PACKEN AUS! EXKLUSIV IN PC ACTION!

HELLGATE: LONDON

WENN IN DER HÖLLE KEIN PLATZ MEHR IST, KOMMEN DIE TOTEN NACH ENGLAND ZURÜCK.

EL MATADOR



ANGESPIELT:
WER HIER DEALT, DER WIRD ERSCHOSSEN. KEINE MACHT DEN DROGENBOSSEN!

RISE & FALL

GETESTET:
MASSEN SCHLACHTEN! ECHTZEIT-STRATEGIE FÜR ACTION-FANS. HISTORISCH, BLUTISCH, GUT.






IST ENTSCHIEDEN
KÄMFE IM HELDENMODUS SEITE AN SEITE MIT DEINER ARMEE
BESIEGE GEGNERISCHE FLOTTEN IN DRAMATISCHEN SEESCHLACHTEN
ZIEHE IM EINZEL- ODER MEHRSPIELERMODUS INS SCHLACHTFELD
Rise & Fall: Civilizations at War © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Midway and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. GameSpy and the


BEVOR SIE GESCHLAGEN WIRD
RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR
WWW.RISEANDFALLGAME.COM
MIDWAY
vered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd

Voll krass günstig!

Holen Sie sich jetzt das Mini-Abo von PC ACTION mit DVD – 3 Ausgaben plus ultra-starkes WoW-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!

Vario Pad „World Of Warcraft - Horde"

Über 33% SPAREN + WoW-Vario-Pad

Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance"

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eins ankreuzen):

- ☐ Vario Pad „World Of Warcraft - Horde" (Art.-Nr.: 002993)
- ☐ Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance (Art.-Nr.: 002994)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ________

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

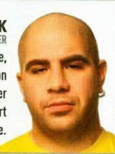
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... hat sich mit dem Projekt www.buffed.de eine zweite Geliebte neben PC ACTION zugelegt und düst trotzdem zunächst in den Urlaub.



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... hat an seinem Automat einen weiteren 2D-Shooter mit einem Credit beendet und quält die Redaktion als neuer Sklaventreiber.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... zögerte nicht eine Sekunde, als er die Spendenaufrufe von United for Africa in dieser Ausgabe sah und schloss sofort seine Blutdiamanten-Mine.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... legt jeden Tag ein Ei und sonntags auch mal zwei. Außerdem will er endlich mal seine Winterreifen gegen die Sommerräder austauschen.



MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... hält Tim Luis für den schönsten Namen der Welt und weiß jetzt ganz genau, warum keine Geburt jemals eine USK-Freigabe erhält.



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... freut sich, dass endlich die Debut-CD seiner Punk-Rock-Band Dead United fertig ist und hofft, nicht darauf sitzen zu bleiben.



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... ist auf dem Retro-Trip und sucht die Diskettenversionen von *Giana Sisters* für den C64 und/oder Amiga. Angebote an leserbriefe@pcaction.de.



LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... hat gleich mehrere WM-Karten! Jedoch nur für das nachgebaute Berliner Olympiastadion vor dem Reichstag. Immerhin.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... gratuliert dem Kollegen Brehme zum Pfundskerl von Kind (was für ein Wortspiel) und will dem neuen Chef die Frisur anzünden.

Der Chef ist tot ...



... lang lebe der Chef. Chefredakteur Bigge räumt sein Büro für zwei attraktivere Nachfolger.

Hesse: Herr Bigge, Sie haben noch Ihre Tastatur mit dem toten Käfer zwischen F1 und 2 vergessen. Und die ausgedruckte Rohfassung Ihres Werks „Cheaten mit *World of Warcraft*" brauche ich auch nicht an meinem neuen Arbeitsplatz!

Bigge: Ja, ja, kaum widmet man sich wichtigen neuen Aufgaben im Verlag und ist für PC ACTION nicht mehr hauptverantwortlich, mucken die Zurückgebliebenen schon auf.

Breme: Zurückgeblieben ist eine ganz schön harte Beschreibung für die Potenzstörungen von Kollege Wollner, finden Sie nicht?

Wollner: Ihnen erzähle ich nie wieder etwas im Vertrauen, Sie Kommunist!

Iscitürk: Ruhig Blut, die Herren. In meiner neuen Funktion als Leitender Redakteur mahne ich zu mehr Gemeinschaftsgefühl!

Hesse: Genau. Ich möchte die Gelegenheit nutzen, Herrn Bigge viel Glück mit seinem Online-Rollenspiele-Internetportal zu wünschen. Dass Sie mich zu Ihrem Nachfolger im Sinne des Presserechts ernannt haben, ist eine weise, vorausschauende und überaus intelligente Entscheidung, die viel Menschenkenntnis voraussetzt.

Frank: Mir wird schlecht! Wieso habe ich nur diesen Volo-Vertrag unterschrieben? Ich hätte Karriere als Müllmann machen können.

Bertits (steht auf einem Stuhl mit einem Seil um den Hals): Hesse und Iscitürk sind meine neuen Chefs?

Bigge: Locker bleiben. Ich bin ja nur ein Stockwerk tiefer und lenke als Objektleiter die Geschicke hinter den Kulissen. Wenn irgendetwas schief läuft, rufen Sie mich einfach an, Bertits, dann kümmere ich mich darum.

Brehme: Moment! Als ostdeutscher Mitarbeiter hätte ich doch viel bessere Voraussetzungen für das Bespitzeln von Kollegen.

Fränkel: Sie haben außerdem die perfekten Voraussetzungen, um mit 35 an einem Herzinfarkt zu sterben, wenn Sie so weiterfressen.

Ciszewski: Eben. Machen Sie es wie ich, Brehme. Jeden Tag mit dem Fahrrad zur Arbeit, das verbrennt die Pfunde.

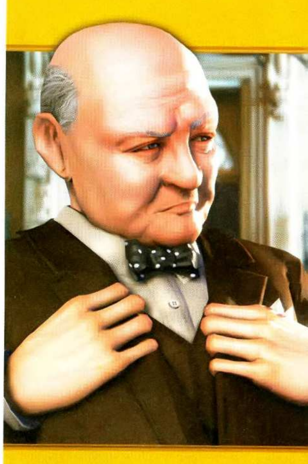
Wollner: Ist Ihnen das nicht gestohlen worden?

Ciszewski: Ja, aber mein Onkel hat es mir bereits zurückgegeben.

Hesse: Ruhe jetzt, verwöhntes Pack, ich muss noch einen Aufruf starten! PC ACTION sucht einen weiteren Volontärs-Schreibsklaven. Details finden Sie auf www.pcaction.de und Seite 11!



Das offizielle Add-on für den Strategie-Bestseller Sid Meier's Civilization IV





Ende Juli im Handel!

www.2kgames.de/warlords







© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Civilization IV: Warlords, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games.

Der Dell Übermenschliche



2.5 mm Voll-Aluminium Gehäuse





Dell™ XPS 700 "Primus"



- Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** SATA II Festplatte, 7.200 U/Min
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe™ x16 nVidia® GeForce™ 7900GS
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"

1.499 €

Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Systempreis ohne Monitor



E-Value™: PPDE5-D06XP5

Upgrades

• 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] + CompleteCare™[4] Unfallschutz	+ 219 €
• Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3])	+ 302 €
• 250 GB** SATA Festplatte (7.200U/Min)	+ 58 €

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung. Unglaubliche Kraft und Leistung.

Der erste Eindruck kann täuschen – in diesem einen System verbirgt sich mehr Power, als du dir je erträumt hast. Wenn es richtig rund geht, kannst du dich auf Unterstützung verlassen, in allen Situationen, denn wer den Dell™ XPS im Griff hat, ist auf alles gefasst. Ob gegen einen perfiden Professor mit seinen Psychotricks oder unter dem tödlichen Angriff einer Legion von Mutanten – der XPS verleiht dir ungeahnte Kräfte. Der Dell™ XPS setzt auf den Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung, um dein Gaming auf ein ganz neues Action-Niveau zu heben. Bist du auf den letzten Widerstand vorbereitet? Dann rüste dich jetzt mit diesem übermenschlichen System aus. Ruf uns an oder klick dich zu www.dell.de !

Gewinnen Sie einen fantastischen X-Men Urlaub!
Weitere Details unter www.dell.de/xmen
'X-Men: Der letzte Widerstand' jetzt im Kino!

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise sind gültig bis 27.06.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Bei Bestellung ausgewählter Dimension PCs oder Inspiron Notebooks bis 27.06.06 erhalten Sie 36 Monate McAfee SecurityCenter Sicherheitssoftware gratis, gültig für max. 5 Systeme pro Kunde. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Jetzt kaufen! Erste Rate ab 2007 zahlen: Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Gültig bis 30.06.2006. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

MARVEL 20th Century Fox
TM & © 2006 Marvel © Fox

XPS

Kraft und Leistung

DUAL CORE

DUAL CORE

NEU

Dimension™ 9150 Essential

- Intel® Viiv™ Technologie mit Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 250 GB SATA NCQ Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 15" TFT-Display, Dell™ E156FP für 173 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe™ x16 nVidia® GeForce™ 7300LE TurboCache™
- Integrierter Sound Blaster® Software
- 16x DVD+/-RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser
- Dell™ TV-Tuner PCI-Karte & Dell™ MCE Fernbedienung
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- "E-Learning Entdeckungspaket"

GRATIS 36 Monate McAfee® SecurityCenter™*

799 €
Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 25,57 €* E-Value™: PPDE5-D06915

Upgrades

- Servicepaket BASIC inkl. 3 Jahre At-Home + 139 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3]) + 302 €
- 256 MB PCIe™ x16 nVidia® GeForce™ 7900GS + 232 €

XPS M1710 "Enthusiast"

XPS

- Intel® Centrino® Duo MobilTechnologie mit Intel® Core™ Duo Prozessor T2500 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 667 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz
- 80 GB SATA Hard Drive (5,400rpm)
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 7900
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])

1.799 €
Inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Finanzierung ab 57,56 €* E-Value™: PPDE5-N06XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™[4] Unfallschutz + 197 €
- Microsoft® Office Professional Edition 2003 (OEM[3]) + 348 €
- Inspiron™ XPS Rucksack + 93 €

Jetzt kaufen, erste Rate ab 2007 zahlen[2]!

Aktuelle Angebote vom weltweiten PC-Hersteller Nr. 1 (IDC Q1 2006) **online oder per Telefon**

CLICK **www.dell.de**

Privatkunden **0800 / 2 88 33 55**

Geschäftskunden **0800 / 2 31 33 55**

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. **bundesweit zum Nulltarif** Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at - Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 - Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer







PC ACTION 8/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

Abo-Anzeigen PC ACTION	4, 123, 126
Auftakt	5
Darauf wartest du!	20
Das Allerletzte	178
Die zock ich am liebsten	130
DVD-Inhalt	176
Hardware-Gewinnspiel	23
Impressum	177
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	83
SMS-Gewinnspiele	22
Spielereferenzen	83
Testphilosophie	82

AKTUELL

Aion: The Tower of Eternity	26
Anno 1701	38
Battlefield 2142	11
Call of Juarez	10
Cossacks 2: Battle for Europe	14
Der weiße Hai: Das Spiel	12
Die Siedler 2: Die nächste Generation	13
Dungeon Runners	26
Enemy Territory: Quake Wars	11
Faces of War	14
Flatout 2	14
Fluch d. Karibik: Legende des J. Sparrow	14
Gothic 3	17
GTR 2	16
Heart of Eternity	16
Heavy Rain	18
Hitman: Blood Money	13
Inhabited Island: Prisoner of Power	16
Just Cause	17
Lost	11
Marvel: Ultimate Alliance	11
Rage Hard	13
Snow	18
Superman Returns	16
Test Drive Unlimited	17
The Chronicles of Spellborn	24
Vanguard: Saga of Heroes	26

BLICKPUNKT

Valves Lizenzpolitik 34
Valves *Counter-Strike* darf nur noch mit Lizenz auf Turnieren laufen. Wir verraten, warum.

Das Sin-Episodes-Debakel 36
Warum deutsche Spieler noch immer auf Rituals Shooter *Sin Episodes: Emergence* warten!

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Hellgate: London 40
Öffnen sich die Tore zur Hölle, bedeutet das meist eines: Sie haben einen langen, harten Tag voller Kämpfe vor sich!

Alliance: The Silent War	54
Dark Messiah of Might and Magic	66
Dead Island	64
El Matador	50
Frontlines: Fuel of War	62
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	75
Loki: Im Bannkreis der Götter	76
Paraworld	72
Prey	58
Radsport Manager 2006	78
Rainbow Six: Vegas	68
Silverfall	80
Splinter Cell: Double Agent	56

TEST

TEST DES MONATS:

Half-Life 2: Episode One 84
Der Krieg zwischen Rebellen und Combine geht weiter. Und Alyx ist auch dabei! Heiß!

Bahnsim Pro 122
Battlefield 2: Armored Fury 98
Brigade E5 118
Budget: Splinter Cell Trilogie 128
Championsheep Rally 122
CSI: Mord in drei Dimensionen 120
Die Kicker Quiz-WM 124
Die Römer 114
Don't get angry 2 120
Down in Flames 124
Dreamfall: The Longest Journey 110
Eets 120
Gods: Lands of Infinity 122
Marble Maniacs 122
Namco Museum 50th Anniversary 120
Planetside: Invasion 122
Pro Angler 125
Pro Train Perfect Add-on 2 124
Rise & Fall: Civilizations at War 90
Rome Total War: Alexander 116
Rush for Berlin 104
Strategic Command 2 124
Terrorist Takedown: War in Colombia 121
The Da Vinci Code: Sakrileg 112
Titan Quest 100
Wächter der Nacht 124
X-Men 3: The Official Game 96
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika 124

SPIELERFORUM

Act of War 140
Age of Empires 3 137
Battlefield 2 132, 139
Command & Conquer Generäle 135
Die Sims 2 137
Doom 3 135, 139
F.E.A.R. 137
Fire Department 3 139
Gothic 2 142
Half-Life 2 138, 139
Quake 4 139
Star Wars: Empire at War 140
The Elder Scrolls 4: Oblivion 137
Unreal Tournament 2004 134, 136, 137, 139

SPIELETIPPS

Darkstar One 147
Ghost Recon: Advanced Warfighter 151
Heroes of Might and Magic 5 153
Hotel Gigant 147
Pro Evolution Soccer 5 147
Rise of Nations: Rise of Legends 147
Rush for Berlin 147
Sin Episodes: Emergence 147
Söldner: Marine Corps 147
Terrorist Takedown: War in Colombia 147
The Da Vinci Code: Sakrileg 147
Übersoldier 147

HARDWARE

Aktuelles 162
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler.

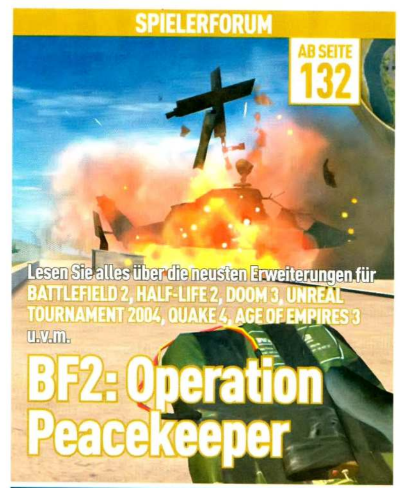
Einkaufsführer 172
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick.

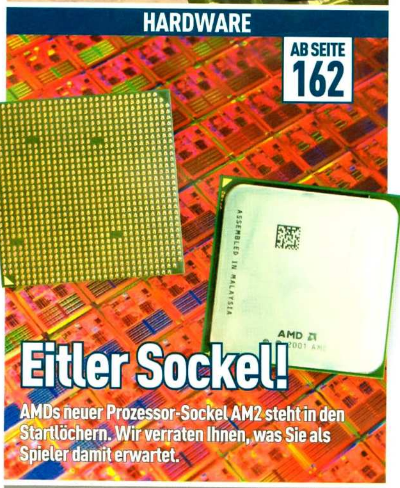
Test: AMDs Sockel AM2 164
Wir verraten Ihnen, warum Sie Geld für AMDs neue Technik ausgeben sollen.

Test: Einzeltests 169
Geprüft: Grafikkarte, Maus, Festplatte.

Thema Technik: VGA-Lufttunnel 170
Wenn Ihre Grafikkarte überhitzt, dann bauen Sie ihr doch einen Lufttunnel.

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP







AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Söldner: Marine Corps (Add-on) • Hotel Gigant • **6 Spiele-Demos:** Ab durch die Hecke • Heimspiel 2006 • Die Kicker Quiz-WM • Rush for Berlin (Einzelspieler) • Rush for Berlin (Mehrspieler) • Wächter der Nacht • **11 Videos:** United-Spot • Charts • Prey • Dark Messiah of Might and Magic • Guild Wars: Factions • X-Men 3: The Official Game • UT 2004: Damnation • Pro Angler (Schrott des Monats) • The Da Vinci Code: Sakrileg (Blödelvideo) • Crysis • Command & Conquer 3: Tiberium Wars • **10 Trailer:** Battlefield 2142 • Championsheep Rally • Die Römer • Half-Life 2: Episode One • Jack Keane and the Dokktor's Island • Lego Star Wars 2: The Original Trilogy • Rush for Berlin • Supreme Commander • War Front: Turning Point • Warleaders

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch statt der Einzelspieler-Demo Rush for Berlin die Demo zu Hitman: Blood Money. Ungeschnittenes Video zu Dark Messiah.

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

Act of War, Spielerforum 140
Age of Empires 3, Spielerforum 137
Aion: The Tower of Eternity, Net-News 26
Alliance: The Silent War, Vorschau 54
Anno 1701, News 38
Bahnsim Pro, Test 122
Battlefield 2, Spielerforum 132, 139
Battlefield 2: Armored Fury Booster Pack, Test 98
Battlefield 2142, News 11
Brigade E5: New Jagged Union, Test 118
Call of Juarez, News 10
Championsheep Rally, Test 122
Command & Conquer Generäle, Spielerforum 135
Cossacks 2: Battle for Europe, News 14
CSI: Mord in drei Dimensionen, Test 120
Dark Messiah of Might and Magic, Vorschau 66
Darkstar One, Tipps 147
Dead Island, Vorschau 64
Der weiße Hai: Das Spiel, News 12
Die Kicker Quiz-WM, Test 124
Die Römer, Test 114
Die Siedler 2: Die nächste Generation, News 13
Die Sims 2, Spielerforum 137
Don't get angry 2, Test 120
Doom 3, Spielerforum 135, 139
Down in Flames, Test 124
Dreamfall: The Longest Journey, Test 110
Dungeon Runners, Net-News 26
Eets, Test 120
El Matador, Vorschau 50
Enemy Territory: Quake Wars, News 11
Faces of War, News 14
F.E.A.R., Spielerforum 137
Fire Department 3, Spielerforum 139
Flatout 2, News 14
Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow, News 14
Frontlines: Fuel of War, Vorschau 65
Ghost Recon: Advanced Warfighter, Tipps 151
Gods: Lands of Infinity, Test 122
Gothic 2, Spielerforum 142
Gothic 3, News 17
GTR 2, News 16
Half-Life 2, Spielerforum 138, 139
Half-Life 2: Episode One, Test 84
Heart of Eternity, News 16
Heavy Rain, News 18
Hellgate: London, Vorschau 40
Heroes of Might and Magic 5, Tipps 153
Hitman: Blood Money, News 13
Hotel Gigant, Tipps 146
Inhabited Island: Prisoner of Power, News 16
Just Cause, News 17
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy, Vorschau 75
Loki: Im Bannkreis der Götter, Vorschau 76
Lost, News 11
Marble Maniacs, Test 122
Marvel: Ultimate Alliance, News 11
Namco Museum 50th Anniversary, Test 120
Paraworld, Vorschau 72
Planetside: Invasion, Test 122
Prey, Vorschau 58
Pro Angler, Test 125
Pro Evolution Soccer 5, Tipps 146
Pro Train Perfect Add-on 2, Test 124
Quake 4, Spielerforum 139
Radsport Manager 2006, Vorschau 78
Rage Hard, News 13
Rainbow Six: Vegas, Vorschau 68
Rise & Fall: Civilizations at War, Test 90
Rise of Nations: Rise of Legends, Tipps 146
Rome: Total War - Alexander, Test 116
Rush for Berlin, Test 104
Rush for Berlin, Tipps 146
Silverfall, Vorschau 80
Sin Episodes: Emergence, Blickpunkt, Tipps 36, 146
Snow, News 18
Söldner: Marine Corps, Tipps 146
Splinter Cell Trilogy, Budget-Test 128
Splinter Cell: Double Agent, Vorschau 56
Star Wars: Empire at War, Spielerforum 140
Stranglehold, News 38
Strategic Command 2, Test 124
Superman Returns, News 16
Terrorist Takedown: War in Colombia, Test 121
Terrorist Takedown: War in Colombia, Tipps 146
Test Drive Unlimited, News 17
The Chronicles of Spellborn, Net-News 24
The Da Vinci Code: Sakrileg, Test 112
The Da Vinci Code: Sakrileg, Tipps 146, 157
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Spielerforum 137
Titan Quest, Test 100
Übersoldier, Tipps 146
Unreal Tournament 2004, Spielerforum 134, 136, 137, 139
Vanguard: Saga of Heroes, Net -News 26
Wächter der Nacht, Test 124
X-Men 3: The Official Game, Test 96
Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika, Test 124



Bon Duell!

Typische Mann-gegen-Mann-Revolverduelle gehören zu den Hauptspielelementen von *Call of Juarez*.

»Was ist das zulässige Gesamtgewicht einer Brieftaube?«

»Kann schlimme Folgen haben: Niesanfall auf dem Pferd.«

Wilde Pferde-Verfolgungsjagden gehören wie bei *Gun* ebenfalls zum Repertoire.

Eine mexikanische Banditenbande macht dem Spieler das Leben schwer.

»Rock-Tussis sehen besser aus als Hip-Hop-Schlampen.«

»Die Coneheads im wilden Westen.«

Suzy ist eine alte Bekannte von Billy, dem Hauptcharakter. Sie arbeitet als leichtes Mädchen.

Sie mögen clevere Hintergrundgeschichten und stehen auf den Wilden Westen? In CALL OF JUAREZ bekommen Sie beides.

EGO-SHOOTER | Es ist nicht das erste Mal, dass wir über die Ballerei von Entwickler Techland berichten, doch diesmal ist alles anders. Uns liegt eine spielbare Version vor. Und wir müssen gestehen: Die Western-Atmosphäre ist fantastisch! Die Idee, gleich in die Rolle von zwei Charakteren zu schlüpfen, die sich gegenseitig beharken, erweist sich als überaus spannend. Dauernd sind Sie sich selbst auf den Fersen. Für Neu-Leser, die noch nichts von dem Spiel kennen: Der Cowboy Billy findet im Elternhaus die schlimm zugerichteten Leichen seiner Adoptivfamilie. An der Wand steht in blutigen Lettern „Call of Juarez". Just in dem Moment stößt Hausfreund Ray, ein überaus schusssicherer Pfarrer, hinzu und hält Billy für den Mörder. Ein Katz-und-Maus-Spiel beginnt.

MEHR ZIELWASSER BITTE

Doch es sind nicht alles Nuggets, die glänzen. Die Steuerung wirkt überladen. Wenn Sie noch mehr Tasten hintereinander drücken müssten, bräuchten Sie einen Lehrgang im Zehnfinger-System. Mit Joypad erhöht sich zwar theoretisch der Bedienkomfort, aber wer möchte bei einem Shooter schon auf die heiß geliebte Maus verzichten? Wir jedenfalls nicht. Auch die feindlichen Schützen beschießen Sie etwas arg heftig. Oft liegen Sie blutend am Boden und wissen kaum, aus welcher Richtung die tödlichen Kugeln geflogen kamen. Doch das sind hoffentlich nur Kinderkrankheiten, die Techland noch ausmerzt. Allein der coole Zeitlupenmodus für Duelle hat ein anständiges Drumherum verdient. In diesem Modus bringen Sie zwei Fadenkreuze übereinander, um besonders treffsichere Schüsse abzugeben. Faszinierend! Die Knarren gehen übrigens auch kaputt. Erscheinen soll *Call of Juarez* im September. Joachim Hesse

Info: www.callofjuarez.com





Lass die Truppen tanzen!

»Die Tannen zapfen ein Atompils.«

Eine Gruppe GDF-Soldaten greift den gegnerischen Kampfkoloss an.

Es war fast so gut wie Sex. Aber bei weitem nicht so anstrengend: Wir haben eine halbstündige Partie ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS gespielt.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Schon nach wenigen Minuten an Maus und Tastatur war klar, dass das Spielprinzip einwandfrei klappt: Mal erobern die GDF eine Fabrik, gleich hinterher fliegt ein Reaktor der Strogg in die Luft. Dabei verschiebt sich stets die Frontlinie, dargestellt auf einer taktischen Karte im übersichtlichen Limbo-Menü. „Du musst immer dort hin, wo gerade etwas passiert", rät Kevin Cloud, Programmierer und Gründungsmitglied von id Software, dem Autor dieser Zeilen. Als Mitglied der Strogg steigt jener in die ausgefallenen Fahrzeuge und düst per Schwebepanzer zum Ort des Geschehens. Mehrere Kollegen mit Jetpacks unterstützen das Fahrzeug aus der Luft. Wir sind begeistert. Neben *UT 2007* ist *Quake Wars* ein weiterer Anwärter für den umkämpften Mehrspieler-Thron. Der September kann kommen! Lukasz Ciszewski

Info: www.enemyterritory.com

PC ACTION sucht dich!

Sie brauchen Arbeit? Wir haben sie! Das PC ACTION-Team bekommt vom Chef eine Volontärsstelle spendiert.

Die Ausbildung zum Schreibsklaven dauert zwei Jahre und soll möglichst bald beginnen. Falls Sie gern und gut schreiben, sich mit Spielen auskennen, mit Englisch sprechenden Entwicklern klarkommen und sich ein Leben mit Verrückten in der PC ACTION-Redaktion vorstellen können, bewerben Sie sich schleunigst!

Wenn Sie mindestens 18 Jahre alt sind, senden Sie Ihre Unterlagen (Lebenslauf mit Foto, Beschreibung Ihrer Spieler-Karriere samt Genre-Vorlieben, Qualifikationen und Zeugnissen sowie zwei lustige Probeartikel Ihrer Wahl) per E-Mail an jo@pcaction.de. Oder per Schneckenpost an Computec Media AG, z. Hd. Joachim Hesse, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Info: www.pcaction.de

MAFIA

LIES MICH!

Battlefield 2142

Mehrspieler-Shooter | Riesige Mechs und schwer gepanzerte Fußsoldaten: Mit *2142* treten die Entwickler das erste Mal die Reise in die Zukunft an. Mit dem neuen Titan-Spielmodus soll frischer Wind in die *Battlefield*-Reihe kommen. Wie üblich sind das gute Zusammenspiel der Team-Mitglieder und ein ruhiges Maushändchen spielentscheidend. Und jetzt jubeln: *Battlefield 2142* erscheint früher als ursprünglich geplant! Voraussichtlich am 19. Oktober kommt der Online-Shooter in die Händlerregale. (RW)



»Jetzt brauchen wir nur noch den Osama und dann können wir heim.«

Info: www.electronic-arts.de

Marvel: Ultimate Alliance

Action-Rollenspiel | Freunde der schlagkräftigen Heldentruppe dürfen sich freuen! Mit über 140 spielbaren Charakteren und authentischen Schauplätzen aus den Comics bietet Activisions geplanter Titel viel für das Comicherz. Dabei schlüpfen Sie in die Haut bekannter Figuren wie Captain America, Wolverine, Blade oder Spider-Man. Damit es ordentlich zur Sache geht, soll der Fokus auf Action liegen. Geplanter Erscheinungstermin für *Marvel: Ultimate Alliance* ist Ende diesen Jahres. (RW)



»Stehen auf abgefahrene Sex-Praktiken: die XXX-Men.«

Info: www.marvelultimatealliance.com

Lost

Action-Adventure | Nach erfolgreicher Spiel-Umsetzung des Kino-Blockbusters *King Kong* will Ubisoft es nun erneut wissen und sicherte sich die Rechte an der bekannten TV-Serie *Lost*, in der Überlebende eines Flugzeugabsturzes auf einer mysteriösen Insel stranden. Bis Ende nächsten Jahres will man nun ein Spiel zusammenzimmern. Viel ist darüber noch nicht bekannt, Gerüchten zufolge bekommen wir aber einige der Schauspieler auch im Spiel zu hören. Wir sind gespannt! (RW)

Info: www.ubisoft.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Half-Life 2: Episode One	Valve
2	▲	NEU	Heroes of Might and Magic 5	Ubisoft
3	▲	NEU	Hitman: Blood Money	Eidos
4	▼	1	Guild Wars: Factions	Flashpoint
5	▼	4	World of Warcraft	Vivendi
6	▼	2	FIFA Fußball-WM 2006	EAr
7	▼	5	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
8	▲	NEU	Dreamfall: The Longest Journey	Dtp
9	▲	NEU	Darkstar One	Ubisoft
10	▲	NEU	Die Sims 2	EA

Quelle: SATURN

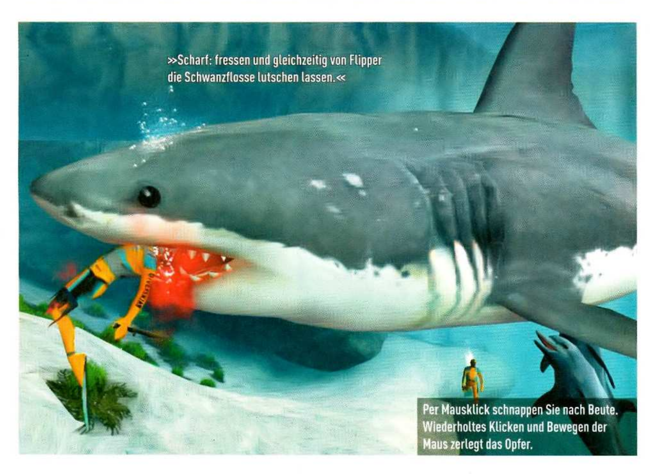








Tauchen kann tödlich sein!


»Scharf: fressen und gleichzeitig von Flipper die Schwanzflosse lutschen lassen.«

Per Mausklick schnappen Sie nach Beute. Wiederholtes Klicken und Bewegen der Maus zerlegt das Opfer.

Der Mensch ist das schlimmste Raubtier? So ein Schmarrn! In DER WEISSE HAI: DAS SPIEL dient der Homo sapiens höchstens als kleiner Snack, der Verdauungsstörungen verursacht!

ACTION | Über 30 Jahre ist es her, dass Spielbergs Horror-Vision vom menschenfressenden König der Meere erstmals über die Leinwände flimmerte. Nun erst wagt sich jemand an eine PC-Spiel-Umsetzung – THQ, um genau zu sein. Dafür verdienen das Unternehmen unseren Respekt. Für die Tatsache, dass Sie in diesem Spiel nicht irgendeinen Haifischjäger, sondern den menschenfressenden Flossen-Toni mimen, gibt es ebenfalls ein dickes Bussi. Bei der Inszenierung der marinen Futterstreifzüge scheinen die Macher nicht zimperlich. Sie schwimmen durchs Meer und fressen alles, was Ihnen vor die Nase kommt. Seehunde, Delphine, andere Haie und natürlich Menschen. Per Mausklick schnappen Sie zu. Bewegen Sie dann noch die Maus schnell hin und her, wird es richtig fies: Auf diese Weise zerren Sie nicht nur an den Nerven Ihrer Opfer, sondern auch an deren Fleischwunden. Futter gibt es auch als Konserven: Schiffe, U-Boote und Kutter geben ihre schmackhafte Fracht preis, wenn Sie nur oft genug dagegen bumsen. Sogar über dem Meer kreisende Helikopter zerren Sie mit gutem Hüpf-Timing ins Wasser. Für Abwechslung soll der missionsbasierte Spielablauf sorgen. Da gilt es zum Beispiel unter Zeitdruck so viele Rettungsschwimmer wie möglich zu fressen. Zuschnappen dürfen Sie ab August. Petri Heil! Ahmet Iscitürk

Info: http://jawsthegame.com

Die fiesesten Haie!

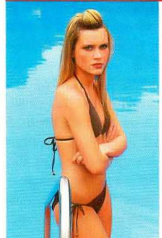
Der Weiße Hai ist im Vergleich zu diesen Artgenossen eine Ober-Mumu!

Hai-Definition-TV



Er liefert so scharfe Bilder, dass es seinen Opfern die Augäpfel aus den Höhlen knorpelt. Wie Sie auf dem Bild sehen, ist er so flach wie die Witzequalität der PC ACTION. Dank Fernbedienungsfunktion kann er jedoch in entfernten Ländern Getränke servieren, ohne aufzustehen zu müssen. Innovativ!

Hammerhai



Der sexuell leicht erregbare Vetter des Blauhais hält sich gern in Ufernähe auf, um Bikini-Weibern auf die Hupen zu starren. Dabei schwillt sein Gemächt extrem an, was ihm den Namen Hammerhai einbrachte. Beim Onanieren hebt er den Wasserspiegel oft so rapide, dass dieser zerbricht und ihm sieben Jahre Pech bringt.

Immobilienhai



Der Immobilienhai ist ein faules Stück, wie auf dem Bild zu sehen ist. Deshalb hat sich seine Finne zurückgebildet, weswegen er nach Finnland reiste. Da ihm die Finnen nicht taugten, kaufte er sich Nokia-Aktien. Auch vor Wal-Betrug schreckt er nicht zurück. Einst verhalf er Pottwal Helmut Kohl zum Kanzleramt.

DER HINTERM TEICH MOTZT

RECHENKÜNSTLER HEINRICH LENHARDT REGISTRIERT WACHSTUMSIMPULSE IM US-SPIELEMARKT


»Gibt es häufig: Scheinstudenten.«

Heinrich Lenhardt ist unser toller US-Korrespondent. Er ist stinkreich.

Für ein paar Dollar mehr

Der PC als Spiele-Plattform wurde von Branchenkennern und Analysten schon so oft zu Grabe getragen, dass man eigentlich nur noch Aktien von Bestattungsunternehmen im Portfolio haben möchte. Doch urplötzlich schimmert Licht am Ende des statistischen Tunnels: Das einflussreiche US-Marktforschungsunternehmen NPD Group hat nämlich eingestanden, bei seiner ersten Dollarwert-Taxierung des amerikanischen Spielejahres 2005 unvollständig gezählt zu haben. Ursprünglich hatte man einen Umsatzrückgang im PC-Sektor gemeldet, dabei war's ein Wachstumsjahr für die Branche. Solche Finanzminister-würdige mathematische Flexibilität ist rasch erklärt: Ursprünglich hatte man nur die Einzelhandelsverkäufe berücksichtigt, doch bei der neuen Rechnung sind auch digitale Umsätze enthalten. Und die hauen richtig rein: 953 Millionen US-Dollar gaben die Amerikaner 2005 für den herkömmlichen PC-Spielekauf im Laden aus, dazu kommen weitere 344 Millionen durch Online-Umsätze. Der Anteil dieser digitalen Transaktionen kann eigentlich nur weiter nach oben gehen: *Oblivion*-Erweiterungen hier, *Half-Life 2*-Episoden dort, am Horizont lauern neue gebührenpflichtige Online-Mehrspieler-Geschosse. Für Spielemacher ist die PC-Plattform durch solche Nebeneinnahmequellen erheblich attraktiver; Download-Verkäufe haben eine nette Gewinnspanne ohne große Herstellungs- und Vertriebskosten. Weg mit der Trauerbinde – der amerikanische PC-Spielemarkt ist weniger Friedhof als vielmehr Wachstumsbiotop. Zumindest für die Firmen, die jenseits der herkömmlichen Schachteln denken.



Drogendealer und Gesetzeshüter feuern sich die blauen Bohnen im Großstadtdschungel nur so um die Ohren.

»Hoffentlich vermasselt er es nicht. Schließlich trägt er ein Vermassel-Shirt!«

Sie haben noch nie etwas von einem Ego-Shooter namens RAGE HARD gehört? Dann ist dieser Artikel umso wichtiger! Bitte sofort weiterlesen!

MEHRSPIELER-SHOOTER | 1999 erschien *Skout*, Jahre später das Coburger Meisterwerk *Far Cry* und Ende des Jahres kommt *Rage Hard* in die Regale. Nein, deutsche Ego-Shooter schießen nicht gerade wie Pilze aus dem Boden. *Rage Hard*, für das übrigens noch kein Vertrieb feststeht, ist ein teambasierter Mehrspieler-Shooter. Hier schießen sich Dealer und Terroristen im Großstadt-Ghetto über den Haufen – die Polizei hat viel zu tun. 20 Charaktere, die in acht Klassen unterteilt sind, und Einzelspieler-Kämpfe gegen intelligente Computer-Gegner verspricht uns Michael Garlich, Chef der Entwicklerschmiede Titan Computer. Da schau her! Ahmet Iscitürk

Info: www.planetragehard.com

Und Schnitt!


»Bekifft: Satan.«

Diese Szene aus der Tutorial-Mission hat es erwischt: In der Verkaufsversion sitzt niemand auf dem brennenden Elefanten.

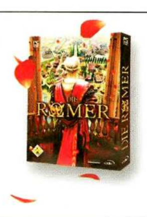


Wir berichteten im Test, HITMAN: BLOOD MONEY sei ungeschnitten. Das stimmt so nicht.

ACTION-ADVENTURE | Skandal! Für die Verkaufsversion schnitt Eidos eine Szene aus dem Spiel, die noch in unserem Testmuster enthalten war: Es fehlt die hitzige Hinrichtung in der Tutorial-Mission (siehe Bild oben). Weitere Schnitte konnten wir entgegen Gerüchten im Internet aber nicht feststellen. Der Hammer etwa ist noch als Mordwaffe enthalten. Ralph Wollner

Info: www.hitman.com

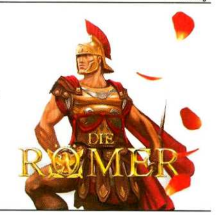
Anzeige

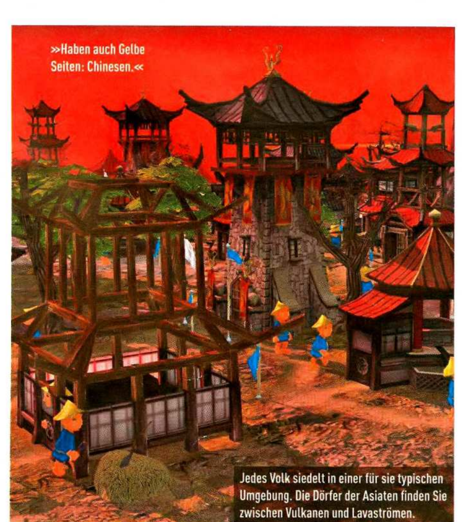


Lassen Sie mit Ihren Städten die Götter vor Neid erblassen!

Publisher CDV veröffentlicht am 28. Juni den Aufbaustrategiehit Die Römer. Hier können Sie in einer wunderschönen antiken Welt aus kleinen Siedlungen riesige Städte mit mehreren hundert Einwohnern erschaffen. Während die neuartige, intuitive Steuerung einen leichten Einstieg erlaubt, sorgen umfangreiche Entwicklungsmöglichkeiten für die nötige Langzeitmotivation. Um der Welt noch mehr Authentizität zu verleihen, können Sie wahlweise auch auf Latein spielen.


Römische Statthalter erfahren mehr auf
www.die-roemer.com




»Haben auch Gelbe Seiten: Chinesen.«

Jedes Volk siedelt in einer für sie typischen Umgebung. Die Dörfer der Asiaten finden Sie zwischen Vulkanen und Lavaströmen.

Ab in den Bau!

DIE SIEDLER 2 feiern ihr zehntes Wuseljahr. Beim Redaktionskaffeekränzchen plauderte Funatics-Entwickler Thomas Friedmann über die Neuauflage DIE NÄCHSTE GENERATION.

AUFBAU-STRATEGIE | Nostalgie-Fans haben einen Grund zur Freude: Funatics belebt erneut das fast tote Genre der Aufbau-Strategie. *Die Siedler 2* feiert seine Reanimation in der dritten Dimension. Dank Techniken wie Pixel Shader 2.0 wuseln Römer, Nubier und Asiaten in optisch anspruchsvollen, aber dennoch gewohnt knuddeligen Landschaften. Allerdings versprechen die Entwickler mehr als nur eine grafische Aktualisierung. Die Hintergrundgeschichte verrät unter anderem, warum die *Siedler*-Reihe bisher auf das weibliche Geschlecht verzichtete. Das Spielerlebnis orientiert sich an der zehn Jahre alten Vorlage, jedoch spendiert Funatics der Neuauflage vier bis fünf Einführungsmissionen sowie eine übersichtlichere Benutzeroberfläche. Derzeit diskutieren die Macher über ein mögliches Ausbausystem der Gebäude, das dem Titel vor allem im Militär-Modus zugute kommen soll. Interessant: In Mehrspieler-Partien bekämpfen sich bis zu sechs Herrscher im Deathmatch sowie in Wettbewerben um wirtschaftliche und territoriale Güter. Die niedlichen Völkerkriege starten voraussichtlich ab September. Alexander Frank

Info: http://diesiedler2.de.ubi.com

LIES MICH!

Fluch der Karibik: Die Legende von Jack Sparrow


»Für Mathe-Nullen: Pi raten.«

Action-Adventure | Wer kennt ihn nicht, den Piraten Captain Jack Sparrow aus dem Film *Fluch der Karibik*? Passend zum zweiten Kinostreifen, der im Juli in die Lichtspielhäuser kommt, schlüpfen Sie in Ubisofts Titel in die Haut des Tunichtgutes, schnetzeln sich durch Horden von finsteren Augenklappenträgern und Untoten und heben Schätze aus. Per kooperativem Mehrspieler-Modus erleben Sie die Abenteuer auch mit einem Freund. Erscheinungstermin: Sommer! (AB)

Info: www.ubisoft.de

Gewinnspiel Das Omen



Gewinnspiel | Das Böse lauert immer und überall. Augenblicklich im Kino in Gestalt des Knaben Damian. Der Satansbraten entpuppt sich als Höllenfürst persönlich und strebt im Film *Das Omen* nichts Geringeres als die Weltherrschaft an. Fans des Teufels können bei uns Kinokarten und T-Shirts abstauben, die wir in Zusammenarbeit mit der Filmfirma 20th Century Fox verlosen. Wie Sie gewinnen können, erfahren Sie auf Seite 22. (CB)

Info: www.dasomen666.de

Cossacks 2: Battle for Europe

Echtzeit-Strategie | GSC Gameworld schickt Sie erneut in die Schlachten der napoleonischen Zeit. *Cossacks 2: Battle for Europe* lockt mit neun Nationen, vier Kampagnen, über 190 Gebäuden und 180 Einheiten. Die Testversion zu diesem Taktik-Spektakel erreichte uns nicht mehr, doch wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte der Titel bereits in den Läden sein. Freunde von Massenschlachten freuen sich. (AB)

Info: www.cossacks2.de

PC GAMES HARDWARE-Sonderheft

Vermischtes | Sie wollen sich eine neue Grafikkarte gönnen, um endlich die Prachtoptik des Rollenspiels *The Elder Scrolls 4: Oblivion* in vollen Zügen genießen zu können, wissen aber nicht, welche? Dann legen Sie sich am besten das neue PC GAMES HARDWARE-Sonderheft Grafikkarten zu. Hier erfahren Sie alles Wichtige zum Thema Pixelschleudern und können nach der Lektüre sicher entscheiden, ob es eine Ati- oder eine Nvidia-Grafikkarte für Sie sein soll. Außerdem erhalten Sie kompetente Tipps für mehr Leistung, bessere Bildqualität und optimale Kühlung. Das Sonderheft Grafikkarten (Ausgabe 03/2006) erscheint am 28. Juni für 6,99 Euro, inklusive DVD-ROM mit Vollversionen, Programmen und Treibern. Dazu gibt es ein DINA1-Poster über die Geschichte der Grafikkarten. (AB)



Info: www.pcgameshardware.de

Schadenfreude



Solche spektakulären Stunts erleben Sie im Spiel am laufenden Band.

In *Flatout 2* hält sich niemand an die Verkehrsregel „Rechts vor links".

Rammen macht Spaß! In FLATOUT 2 verbringen Sie einen Großteil der Spielzeit damit, die Gegner zu zerlegen.

RENNSPIEL | Im normalen Leben sollten Sie keine Unfälle bauen. Doch in Bugbears *Flatout 2* sind die Karambolagen einfach zu schön, um sie zu vermeiden. Das realistische Schadensmodell lässt die Boliden in Einzelteilen zerfallen. Anhand der neuen Bilder sehen Sie bestimmt, was wir meinen. In der uns vorliegenden Version verbrachten wir daher die meiste Zeit damit, unsere Mitspieler zu rammen. Kindisch? Vielleicht. Aber lustig. Doch Vorsicht: Dieses Mal rauschen Sie nach unzähligen Unfällen nicht mehr mit einem Sitz auf Rädern weiter über die Strecken. Irgendwann bleibt Ihre Kiste stehen und Sie scheiden aus! In den Rennen überzeugte uns auch das Fahrverhalten der Wagen. Ganz so simpel wie in einem Arcade-Rennspiel präsentiert sich dieses zwar nicht, aber eine reine Simulation ist es ebenfalls nicht: Also unterm Strich eine gesunde Mischung, wie wir finden. Die Testversion von *Flatout 2* erreichte uns allerdings zu spät, sodass Sie die ausführliche Beratung erst mit der nächsten Ausgabe erhalten. Wer es aber partout nicht erwarten kann, kauft sich das Spiel schon Ende des Monats. Andreas Bertits

Info: www.bugbear.fi

Das zweite Gesicht



Ein Soldat verschanzt sich hinter einem Panzer. Das gibt ihm zwar Deckung, beschädigt aber das Fahrzeug.

FACES OF WAR ist kein normales Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg. Hinter der Fassade steckt ein ausgeklügeltes Spielprinzip.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Bald stürzen sich Strategen wieder in den virtuellen Zweiten Weltkrieg. Moment, nicht gleich abwinken! Weiterlesen! Das Szenario in *Faces of War* von Best Way mag, höflich ausgedrückt, inzwischen etwas breitgetreten sein, dafür punktet der Titel in anderen Bereichen. Sie steuern nur eine Hand voll Soldaten, auf die Sie achten wie auf Ihre Augäpfel. Dafür sacken Sie in den bombastischen Schlachten alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Ihre Helden tauschen beispielsweise ihr leeres MG gegen die Bleispritze eines toten Soldaten aus oder springen schnell in einen erbeuteten Panzer. Simple Hau-Drauf-Taktik bringt Sie keinesfalls weiter. Oft schleichen Sie voran, um ein Fahrzeug zu kapern oder die Gegner von hinten in die Mangel zu nehmen. Hört sich nach *Soldiers: Heroes of World War 2* an? Kein Wunder, ist *Faces of War* doch der Nachfolger eben dieses Taktikspiels. Die neuen Screenshots zeigen gewohnte Action aus dem virtuellen Zweiten Weltkrieg mit vielen schönen Panzern. Ende August legen Sie das Gewehr an. Andreas Bertits

Info: www.facesofwargame.com

Ingame Screenshot

Feldarbeit 1944

DER NEUE KRACHER · DER PANZERS-MACHER ·
RfB
Rush for Berlin

Ab 26.5. im Handel oder unter www.softunity.com













www.RushforBerlin.de

LIES MICH!

Superman Returns


>>Doof: Unterhose über der Kleidung tragen.<<

Action | Ist es ein Vogel? Ein Flugzeug? Nein, es ist der Mann in der roten Unterhose! Superman ist zurück und rettet in Electronic Arts' Spiel zum Film *Superman Returns* seine Wahlheimat Metropolis vor zahlreichen Katastrophen. Zwar kann dem Mann aus Stahl keiner schaden, der geliebten Stadt aber schon. Um den riesigen Robotern und Mutanten zu zeigen, wer den Schlafanzug an hat, setzt Supi natürlich seine Spezialfähigkeiten wie den Hitzeblick und die Kältepuste ein. Aber erst im Herbst. (AB)

Info: www.ea.com/superman_returns

Inhabited Island: Prisoner of Power

Ego-Shooter | Orion Design digitalisiert das Buch *Inhabited Island* von den Strugatski-Brüdern – zwei äußert beliebten Science-Fiction-Autoren in Russland. Der Ego-Shooter dreht sich um einen Erdling, der wider seinen Willen auf einem fremden Planeten voller ekelhafter Aliens arbeiten muss – und zwar für den Rest seines Lebens. Fast wie in der PC-ACTION-Redaktion. Nur mit dem Unterschied, dass der Kerl einen Aufstand wagt und sich durch Levels voller Alien-Architektur und -Technik durchbombt. Der erste Appetithappen inklusive einminütiges Video machte Lust auf mehr. Neben den ansehlichen Kampfszenen auf offenem Terrain zeigte der Film den Spielhelden sowie einen Gegner in der Nahansicht. Beide glänzten mit hohem Detailgrad. Erscheinen soll die Außerirdischenhatz zum Weihnachtsgeschäft. (AF)

Info: www.orion-mm.ru

GTR 2


>>Fahrgastzelle: Einzelhaft.<<

Rennspiel | Schwarzer Rauch verdunkelt die Sicht, die Motorhaube wirbelt durch die Luft, das Triebwerk liegt frei und Reifen rollen quer über die Straße: Der Nachfolger der erfolgreichen Rennsimulation will in Sachen Realismus deutlich weitergehen als GTR. Sogar eine Stichflamme unter der Motorhaube gibt es zu sehen. Unterschiede zum Vorgänger neben den neuen Kursen, Spielmodi und Autos: Die Gegner-KI geht in *GTR 2* deutlich cleverer vor. So sollen Überholmanöver direkt nach dem Start nicht mehr so leicht möglich sein. Erscheinungstermin: drittes Quartal 2006. (AF)

Info: www.10tacle.com/gtr-game

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Was halten Sie von kostenpflichtigen Spielinhalten per Update, wie die „Pferderüstung" für *The Elder Scrolls 4: Oblivion*?



Riesen-Spaß!


>>Hat nochmal zugelegt: Axel Stein.<<

Ob dieser Gigant dem schwarzen Goblin aus *Gothic 2* nachempfunden wurde, verraten die ukrainischen Macher nicht.


>>Er hätte seinem Pitbull den Maulkorb wenigstens zum Fressen abnehmen sollen.<<

Auf Ihren Reisen verdreschen Sie auch untote Gegner wie hier diese Skelett-Echse. Es soll übrigens auch Vampire geben.

Die Entwickler von Ukrainian Development Company haben einiges vor: Kurz vor Jahreswechsel erscheint HEART OF ETERNITY. Das riecht nach Konkurrenz für *Oblivion* und Co.

ACTION-ROLLENSPIEL | Die spärlichen Informationen zum Fantasy-Abenteuer klingen zum Teil verdächtig nach der *Gothic*-Reihe. Den Helden verschlägt es in die Mittelalterwelt Sarkus, neben den Menschen teilen sich Orks, Zwerge, Vampire, Halb-Goblins und Elfen die Landschaft ... Bei den Aufträgen versprechen die Entwickler viel Abwechslung: Jeder der über 100 Jobs soll sich auf mehrere Arten lösen lassen. Auch bei der Klassenwahl stünde der Spieler vor einem großen Spektrum von 36 Spezialisierungen. Des Weiteren beschützen die angelegten Rüstungsteile genau die entsprechenden Körperregionen. Der Ihrem Helden zugefügte Schaden ist aber nicht nur von den Schutzwerten der Garderobe, sondern auch von der Rüstungsform abhängig. Wie Entwickler UDC das in die Tat umsetzen will, halten die Macher unter Verschluss. Dafür kündigt das Studio zwei Mehrspielermodi an. Zusammen mit einer bisher nicht genannten Zahl der Kontrahenten hauen Sie sich in speziellen Deathmatch-Arenen auf die Mütze oder bestreiten das Abenteuer kooperativ. Heikle Sache für Deutschland: Fähige Krieger sollen ihre Widersacher sogar in Einzelteile zerlegen können. Mal abwarten, was die USK dazu sagt. Alexander Frank

Info: www.udc-game.com

Das ist der Knaller!

Welche Nummer kommt im Namen der Spielfigur vor?
A) 666
B) 0815
C) 47



Zur Feier des neuen Auftragskiller-Spektakels zeigt sich Eidos spendabel und versorgt PC ACTION-Leser mit tollen Preisen. Um was es sich genau handelt, erfahren Sie unten.
Wenn Sie genauso lässig sein wollen wie Mister Hitman, machen Sie am besten noch heute bei unserem Gewinnspiel mit.
Wie? Beantworten Sie einfach die Preisfrage!

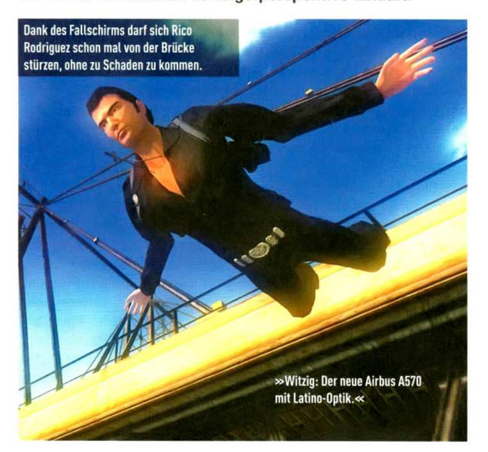
10x HITMAN FAN-PAKET

- 1x *Hitman: Blood Money Collectors Edition* im edlen Digipack und mit Bonus-DVD
- 1x *Hitman* Executed T-Shirt mit stilvollem Motiv
- 1x *Hitman: Blood Money* Brandbook. Schickes Büchlein für Ihre Notizen
- 1x *Hitman* Gürtelschnalle

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. Juli 2006.

Klarer Fall

Die Schweden können wohl doch mehr als nur Möbel bauen: Mit JUST CAUSE ist ein feiner Actiontitel in der Mache, der in der klassischen Verfolgerperspektive abläuft.



Dank des Fallschirms darf sich Rico Rodriguez schon mal von der Brücke stürzen, ohne zu Schaden zu kommen.

»Witzig: Der neue Airbus A570 mit Latino-Optik.«

ACTION | „Es ist eben ein richtiges Männerspiel", erläutert Sven Liebold, PR-Manager bei Eidos. Bei *Just Cause* geht heftig die Post ab: Auf einem riesigen Inselareal namens San Esperito kämpfen Sie als eleganter Draufgänger Rico Rodriguez gegen ein Terrorregime. Um die Herrscher zu stürzen, muss Rodriguez die Einheimischen zur Revolte aufrufen und nebenbei Drogenbosse erledigen. Das imposante Erstlingswerk der schwedischen Avalanche Studios macht einen guten Eindruck, sowohl was die detaillierte Optik als auch den einfallsreichen Spielverlauf anbelangt. So hängen Sie sich mit einem Gleitschirm an Fahrzeuge, stürzen sich auf das Dach des Gefährts und steigen durchs Fenster ein. Wie in *GTA*, nur eben um einiges spektakulärer. Termin: September. Lukasz Ciszewski

Info: www.avalanchestudios.se



Die Wucht der übergroßen Axt wirbelt den angreifenden Ork-Krieger durch die Luft.

»Nicht mehr olympisch: Speer-Hochsprung.«

Das haut dich um

Endlich sehen Sie anhand der neuen Bilder, wie gewaltig die Kämpfe in GOTHIC 3 abgehen. Das macht noch mehr Lust auf das fertige Spiel. Also, her damit!

ROLLENSPIEL | Seit über einem halben Jahr befindet sich *Gothic 3* nun unangefochten an der Spitze der PC ACTION-„Darauf wartest du"-Charts (Seite 20). Der Nachfolger der beliebten deutschen Rollenspiel-Reihe fasziniert die Spielergemeinde. Ein ausgeklügeltes Charaktersystem, spannende Echtzeit-Kämpfe, abwechslungsreiche Missionen und interessante Dialoge – all dies will Piranha Bytes neuester Titel mit einer modernen Optik verbinden, die der von Genre-König *The Elder Scrolls 4: Oblivion* in nichts nachstehen soll. Von dieser überzeugen Sie sich nun erstmals anhand von actionreichen Kampf-Bildern, in denen der Namenlose gegen Orks antritt. Sie können die überdimensionalen Klingen beinahe spüren. Ob die Macher den geplanten Veröffentlichungstermin im September tatsächlich einhalten können? Wir beten! Andreas Bertits

Info: www.gothic3.de



»Bei den Auto-Antennen müssen die Lotus-Ingenieure noch nachbessern.«

Im Gegensatz zu etwa *Need for Speed* flitzen Sie in *Test Drive Unlimited* ausschließlich in Luxuskarren wie Lotus durch die Landschaft.

Flitzkrieg

Auf der E3 staubte TEST DRIVE UNLIMITED die Auszeichnung „Bestes Rennspiel" ab. Kein Wunder, setzt der Titel doch auf feuchte Männerträume à la Lamborghini oder Lotus.

RENNSPIEL | Sommer, Sonne, 1.600 Kilometer im Ferrari F430 auf den Straßen von Hawaii! *Test Drive Unlimited* setzt auf Nobelkarossen wie Aston Martin, Jaguar oder Ford Mustang. Wer es beim Fahren gern etwas luftiger hat, schwingt sich stattdessen auf ein Zweirad wie Ducati und rast durch dutzende Wettbewerbe und Missionen. In Letzteren verfolgen Sie zum Beispiel Autodiebe oder retten Ihren Hintern vor einem rasenden Psychopathen. Stressfreier geht es dagegen beim Anbaggern von Boxenludern zu. Natürlich nicht ohne passende Kleidung. Neben diversen Accessoires für Ihren Fahrer stecken Sie das Hartverdiente auch in Ersatz- und Tuningteile für die Rennboliden. Das Besondere: In *Test Drive Unlimited* treten Sie online gegen Fahrer aus aller Welt an. Entwickler Eden Studios plant monatliche Aktualisierungen in Form von neuen Fahrzeugen und Zubehör. Termin: Oktober 2006. Alexander Frank

Info: www.testdriveunlimited.com

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von




*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA



Warum dieser Typ erschossen wurde, erfahren wir wohl nie.

»Billige Handy-Akkus können gefährlich sein. Wenn Ihnen der Akku etwa in die Weichteile knallt, während man Sie erschießt.«

Kalt gestellt

Ja, es ist wahr: Take 2 gab bekannt, dass die Entwicklung der Drogen-Kartell-Simulation SNOW eingestellt ist. Warum? Darüber schweigt man sich aus.

WISIM | *Grand Theft Auto* und Co. beweisen, dass Verbrecherexistenzen ziemlich actionreich sind. Doch kaum einer scheint sich Gedanken darüber zu machen, wie die geschäftliche Seite der kriminellen Operationen abläuft und wer welche Fäden im Hintergrund zieht. Die *Tropico*-Macher Frog City wollten Abhilfe schaffen, präsentierten bereits auf der E3 des vergangenen Jahres erste Szenen einer Drogen-Boss-Simulation. In *Snow* sollten Sie die Geschicke eines Syndikats lenken, für reibungslosen Schmuggel von Narkotika aller Art und den Tod Ihrer Feinde sorgen. Weniger drastische Mittel zur Gegnerbeseitigung standen auch zur Verfügung. Einfach die besten Dealer der Konkurrenz abwerben und schon rollt der Rubel noch schneller. Nicht nur den Verkauf und Vertrieb galt es zu kontrollieren: Lagerhallen brauchte man für das ganze Gift ja auch noch, weswegen man sich zusätzlich als Bauunternehmer versuchen konnte. Es klang einfach zu schön um wahr zu sein. Die Katze ist nun aus dem Sack, *Snow* kommt nicht. Hatte Take 2 Angst, sich die Finger zu verbrennen? Aus Trauer ziehen wir uns eine ganz dicke Tüte rein. Wir meinen natürlich eine Tüte Kartoffelchips, denn Drogen sind nur was für Verlierer! Ahmet Iscitürk

Info: www.2kgames.com

Weinprobe

Im ersten Video zu HEAVY RAIN kommen der Protagonistin die Tränen. Uns auch – vor Freude! Denn der *Fahrenheit*-Nachfolger schaut einfach brillant aus!

ACTION-ADVENTURE | Das erste Video zum frischen Werk der *Fahrenheit*-Macher hat uns umgehauen. In einem vermeintlichen Casting-Filmchen betritt eine Frau einen sterilen grauen Raum. „Los, setzen Sie sich. Name und Alter?", dröhnt eine Stimme aus dem Hintergrund. „Mein Name ist Mary Smith, ich bin 24", entgegnet die Frau. Ob Sie schon Schauspielstunden gehabt hätte, will die Stimme wissen. Eigentlich nicht, antwortet Mary, sie könne es sich nicht leisten. Aber Sie schaue ziemlich viele Filme und hätte hier und da schon mal kleinere Rollen gespielt. Für größere reichte es nicht, dazu hätte man bei den Castings zu viel an ihrem Aussehen bemängelt, erzählt Frau Smith. „Haben Sie Ihren Text gelernt?" - „Natürlich!" Plötzlich verwandelt sich das graue Zimmer in eine unaufgeräumte Küche. Ein heftiges Gewitter tobt im Hintergrund. Mary Smith erzählt von ihrer großen Liebe und wirkt glücklich. Plötzlich ändern sich ihre Gesichtsszüge. Sie erwähnt eine andere Frau, die ihr Mann heimlich in einem Hotel treffen würde. Mary beginnt zu weinen und holt einen Revolver aus dem Spülbecken, hält ihn zuerst an ihren Kopf und dann Richtung Kamera. „Du meinst wohl, ich hätte nicht den Mut dazu, abzudrücken, nicht wahr? Ich gehe mit gutem Beispiel voran, für all die Arschlöcher, die denken, sie könnten einfach so herumvögeln wie sie wollen!" Wow! Was den genauen Spielverlauf von *Heavy Rain* angeht, ist bislang nichts bekannt. Erscheinungstermin: Irgendwann im kommenden Jahr. Lukasz Ciszewski

Info: www.quanticdream.com



»Unbürokratisch: Scheidung.«

Die Hauptdarstellerin aus dem Casting-Video, Mary Smith, hält den Revolver ihres betrügenden Mannes in die Kamera.



»Immer martialischer: Motorrad-Magazine.«

So sieht es aus, das aktuelle Sonderheft.

Bilder von nackten Frauen!

Verzeihen Sie die reißerische Überschrift, wir wollen in Wahrheit auf etwas anderes Wichtiges hinweisen: Das neue COUNTER-STRIKE-SONDERHEFT ist da!

VERMISCHTES | Ab sofort steht unser neues *Counter-Strike*-Sonderheft in den Läden und sucht liebevolle Besitzer, die von dem gesammelten Wissen darin profitieren wollen. In der 100-seitigen Spezialausgabe lassen wir nicht nur in bester Terroristen-Manier die Bombe platzen und verraten, wer Miss *Counter-Strike* 2006 geworden ist. Es erwarten Sie ferner ausgefuchste Tipps und Tricks für Einsteiger, Taktiken von und für Profispieler, Clan-Porträts, Tests zu den besten Karten, Mauspads und Headsets, eine hammermäßige Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Hammer-Editor, eine Sonderausgabe der Leserbrief-seiten, ein LAN-Party-Ratgeber, eine Story über den Online-Dienst Steam, eine Menge typischer PC ACTION-Humor und vieles mehr. Die beigeheftete DVD enthält nicht nur die beliebtesten Karten zu *Counter-Strike* und die besten *Half-Life 2*-Mods für Einzel- und Mehrspielerfans, eine Vollversion des Shooters *Shadow Ops: Red Mercury* gibt's obendrauf! Wer dieses Sonderheft, ach was sagen wir, wer diese *Bibel* nicht als Lektüre in seiner Toilette liegen hat, verpasst etwas! Harald Fränkel

Info: www.pcaction.de

COMMANDOS STRIKE FORCE

STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.






www.commandosstrikeforce.com











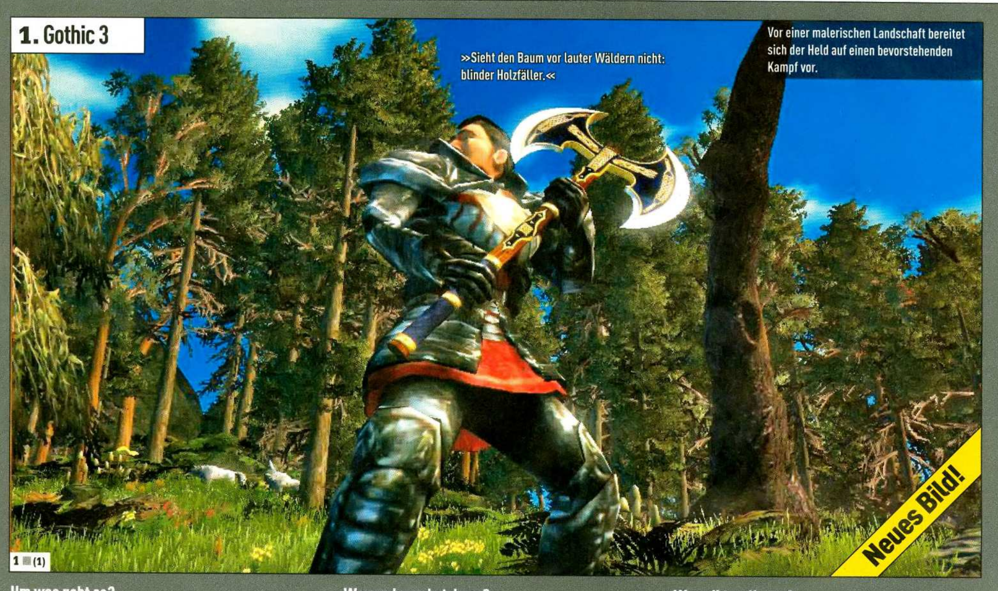


Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Developed by Pyro Studios SL. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Pyro Studios and the Pyro Studios logo are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group plc. All Rights Reserved.

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Gothic 3



Vor einer malerischen Landschaft bereitet sich der Held auf einen bevorstehenden Kampf vor.

Um was geht es?
Im Lande Myrtana sind mal wieder Orks unterwegs, zudem ist irgendwie die Magie abhanden gekommen. Das kann natürlich nicht so bleiben, aber wen ruft man da? Ehrlich gesagt: Wir wissen es nicht, denn der *Gothic 3*-Held bekommt wohl mal wieder keinen Namen, dafür aber jede Menge Arbeit.

Warum brauchst du es?
Sie haben *Oblivion* bereits ausgiebig erkundet? Sie finden die bislang veröffentlichten Screenshots von *Gothic 3* einfach klasse? Sie wissen, was Piranha Bytes in Sachen Rollenspiel zu leisten vermag? Ihnen ist langweilig? Es gibt viele gute Gründe, diesen Titel auf keinen Fall zu verpassen, suchen Sie sich einen aus.

Was gibt es Neues?
Die Stimme des namenlosen Helden ist, wie auch in den *Gothic*-Vorgängern, wieder Christian Wewerka. In einer E-Mail an einen Fan bestätigte das der Schauspieler und Synchronsprecher und verriet außerdem, dass die Sprachaufnahmen noch diesen Monat beginnen. Ist der September-Termin doch realistisch?

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Piranha Bytes	Erscheint	September 2006

2. Crysis



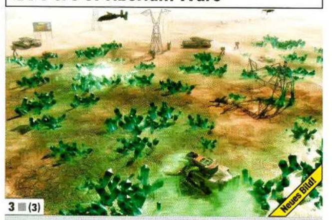
Um was geht es?
Eine idyllische Insel, ein Haufen nervöser Amerikaner, Nordkoreaner, Chinesen und zu guter Letzt noch eine Horde wild gewordener Außerirdischer – was will man mehr?

Warum brauchst du es?
Laut *Crysis*-Webseite hat das Spiel bereits vor der Veröffentlichung sage und schreibe zwölf Auszeichnungen bei Messen eingeheimst, vor allem für die bombastische Grafik.

Was gibt es Neues?
Schuster, bleib bei deinen Leisten! Crytek-Kreativchef Cevat Yerli betonte in einem Interview, dass die Frima ihren Wurzeln treu bleibt und *Crysis* nur für den PC entwickelt.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	4. Quartal 2006

3. C & C 3: Tiberium Wars



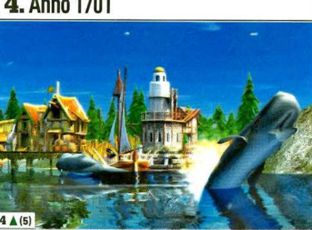
Um was geht es?
Wieder einmal geraten sich GDI und NOD in die Haare. Zu allem Überfluss droht auch noch das überall hervorquellende Tiberium die Umwelt zu vergiften.

Warum brauchst du es?
Echtzeit-Strategen bekommen bei den Worten *Command & Conquer* Schweißausbrüche und feuchte Hände. Wenn Sie begreifen wollen warum, brauchen Sie das Spiel.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler verrieten uns, dass sich Infanterie-Einheiten in *Tiberium Wars* auch in Gebäuden verschanzen können. Viel versprechend, oder?

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	EA L.A.	Erscheint	2007

4. Anno 1701



Um was geht es?
Sie übernehmen die Weltherrschaft. Naja, zumindest die Inselherrschaft. Klein anfangen, groß rauskommen!

Warum brauchst du es?
Wenn wir etwas gelernt haben, dann das: Ein *Anno*-Titel kann gar nicht schlecht sein. Und weil *Anno 1701* auch grafisch neue Maßstäbe setzt, ist es ein Muss für Genre-Fans und solche, die es werden wollen.

Was gibt es Neues?
Auf unserer Partnerseite www.extreme-players.de finden Sie ein 400 Megabyte schweres kommentiertes Video der E3-Präsentation von *Anno 1701*. Unbedingt ansehen!

Genre	Aufbau-Strategie	Hersteller	Related Design	Erscheint	Oktober 2006

5. Hellgate: London



Um was geht es?
Im Jahr 2038 verlassen die Raben den Tower von London. Dass das nichts Gutes bedeuten kann, sagt uns schon die englische Legende.

Warum brauchst du es?
Irgendjemand muss doch die dämonische Höllenbrut in London aufhalten. Außerdem hat das *Diablo*-Spielprinzip ein Comeback verdient.

Was gibt es Neues?
Auf der E3 wurden Comics verteilt, die sich mit der Hintergrundgeschichte von *Hellgate: London* beschäftigen. Mehr erfahren Sie auf Seite 40.

5 ▲ (11)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	noch nicht bekannt

6. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?
Ausufernde Schlachten im Internet oder Netzwerk. Dazu eine Grafik vom wirklich Allerfeinsten.

Warum brauchst du es?
Unreal Torunament ist Kult. Auch der neue *UT*-Teil lockt garantiert tausende Online-Spieler vor den Monitor.

Was gibt es Neues?
Der „Dodge-Jump" geht in Rente, Ausweichen und Doppelsprung bleiben. Dafür ist *Unreal Tournament*-TV für Zuschauer geplant.

6 ▼ (4)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint	1. Quartal 2007

7. Battlefield 2142



Um was geht es?
Die Panasiatische Fraktion kämpft nach der Eiszeit mit der Europäischen Union um die Weltherrschaft.

Warum brauchst du es?
Wer auf Mehrspieler-Shooter steht, sollte sich den Konkurrenten zu *Quake Wars* mal näher ansehen – ein hartes Rennen um Ihre Gunst!

Was gibt es Neues?
Der Titan-Modus soll für Abwechslung sorgen. Erobern Sie das gewaltige Mutterschiff der Gegner, um den Sieg einzufahren.

7 ■ (7)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Digital Illusion	Erscheint	19. Oktober 2006

8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Sie jagen grausige Mutanten in dem radioaktiv verseuchten Gebiet um Tschernobyl und sammeln wertvolle Gegenstände.

Warum brauchst du es?
Allein das fertige Teil in den Händen zu halten, ist Grund genug. Allerdings ist *S.T.A.L.K.E.R.* schon so lange in der Entwicklung, dass es fast als Synonym für Phantom durchgeht.

Was gibt es Neues?
Das Spiel erscheint angeblich in abgespeckter Form. 2007 soll es soweit sein ...

8 ▲ (10)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	1. Quartal 2007

9. World of Warcraft: The Burning Crusade



Um was geht es?
Die Gefahr kommt näher. Treten Sie ihr in der Welt von Draenor und auch in der Vergangenheit von Azeroth entgegen.

Warum brauchst du es?
Die Antwort ist einfach. Alle *World of Warcraft*-Spieler sind gierig auf Nachschub. Ein absoluter Pflichtkauf für diese Menschen.

Was gibt es Neues?
Seit der E3 sind keine neue Informationen durchgesickert.Bleibt die Vorfreude auf die beiden neuen Rassen, Draenai und Blutelfen.

9 ■ (9)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	4. Quartal 2006

10. Alan Wake



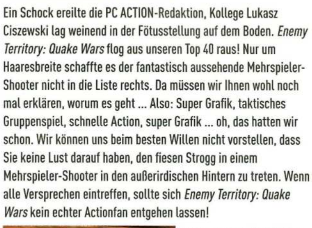
Um was geht es?
Schlecht für einen Autoren: Muse weg, Ideen futsch und dazu diese Schlaflosigkeit ... Ein Thriller in der Tradition von Stephen King.

Warum brauchst du es?
Das Spiel kommt von Remedy, den Jungs, die hinter *Max Payne 2* stecken – das Teil kann nur gut sein. Grafisch prächtig und mächtig gruselig.

Was gibt es Neues?
Die Gerüchte mehren sich, dass *Alan Wake* nicht für den PC erscheint. Das ist allerdings Schwachsinn, wie uns die Entwickler bestätigten.

10 ▲ (12)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2006

Du fehlst mir!



Ein Schock ereilte die PC ACTION-Redaktion, Kollege Lukasz Ciszewski lag weinend in der Fötusstellung auf dem Boden. *Enemy Territory: Quake Wars* flog aus unseren Top 40 raus! Nur um Haaresbreite schaffte es der fantastisch aussehende Mehrspieler-Shooter nicht in die Liste rechts. Da müssen wir Ihnen wohl noch mal erklären, worum es geht ... Also: Super Grafik, taktisches Gruppenspiel, schnelle Action, super Grafik ... oh, das hatten wir schon. Wir können uns beim besten Willen nicht vorstellen, dass Sie keine Lust darauf haben, den fiesen Strogg in einem Mehrspieler-Shooter in den außerirdischen Hintern zu treten. Wenn alle Versprechen eintreffen, sollte sich *Enemy Territory: Quake Wars* kein echter Actionfan entgehen lassen!

Enemy Territory : Quake Wars



Auf der Lauer

Fallout 3



Viel ist bisher nicht bekannt über den Nachfolger einer der beliebtesten Rollenspiel-Titel. Als die Black-Isle-Studios Ende 2003 schlossen, starb für viele Fans die Hoffnung auf einen weiteren Teil. Doch Bethesda Softworks (*The Elder Scrolls 4: Oblivion*) ergatterte die Rechte und gab schnell bekannt, an *Fallout 3* zu arbeiten. Allerdings hüllen sich die Entwickler seither in Schweigen. Selbst auf der E3 war außer einem Poster nichts vom Spiel zu sehen. Ob es Bethesda gelingt, den schwarzen Humor der Vorgänger einzufangen und auch eine taktische Komponente in die Kämpfe zu integrieren, erfahren wir wohl erst im nächsten Jahr. Wir warten mehr oder weniger geduldig.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11	▼ (8)	Splinter Cell: Double Agent Taktik-Shooter	Ubisoft September 2006
12	▲ (NEU)	F.E.A.R.: Extraction Point Ego-Shooter	Vivendi Universal Entertainment Herbst 2006
13	▲ (24)	Neverwinter Nights 2 Rollenspiel	Obsidian Entertainment 3. Quartal 2006
14	▲ (20)	Dark Messiah of Might and Magic Action-Rollenspiel	Arkane Studios September 2006
15	▲ (21)	Die Siedler 2: Die nächste Generation Aufbau-Strategie	Blue Byte 4. Quartal 2006
16	▼ (14)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang Rollenspiel	Radon Labs 4. Quartal 2007
17	▲ (NEU)	Need for Speed 10 Rennspiel	Electronic Arts n.n.b.
18	▲ (28)	Die Gilde 2 Aufbau-Strategie	4 Head Studios 3. Quartal 2006
19	▼ (17)	Sacred 2 Action-Rollenspiel	Ascaron 3. Quartal 2006
20	▲ (NEU)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
21	▲ (23)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks 2007
22	▲ (NEU)	Star Trek: Legacy Weltraum-Action	Mad Doc Software September 2006
23	▲ (25)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	Electronic Arts L.A. 1. Quartal 2007
24	▲ (NEU)	Age of Empires 3: The Warchiefs Aufbau-Strategie	Ensemble Studios 4. Quartal 2006
25	▼ (15)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 4. Quartal 2006
26	■ (26)	Bioshock Action	Irrational Games 2007
27	▲ (31)	Pro Evolution Soccer 6 Sportspiel	Konami November 2006
28	▲ (29)	Der Herr der Ringe Online Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment 4. Quartal 2006
29	▲ (NEU)	Baphomets Fluch: Der Engel des Todes Adventure	Revolution Software n.n.b.
30	▲ (NEU)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment 4. Quartal 2007
31	▲ (NEU)	Warhammer: Mark of Chaos Echtzeit-Strategie	Black Hole Games Oktober 2006
32	▼ (16)	GTR 2 Rennspiel	Simbin 3. Quartal 2006
33	▲ (34)	Company of Heroes Echtzeit-Strategie	Relic 4. Quartalt 2006
34	▲ (36)	Civilization 4: Warlords Runden-Strategie	Firaxis Games 4. Quartal 2006
35	■ (35)	Caesar 4 Aufbau-Strategie	Tilted Mill Entertainment 4. Quartal 2006
36	▼ (33)	Anstoß 2007 WiSim	Ascaron August 2006
37	▲ (NEU)	Medieval 2: Total War Echtzeit-Strategie	Creative Assembly 4. Quartal 2006
38	▲ (NEU)	Assassin's Creed Action	Ubisoft Montreal n.n.b.
39	■ (39)	Two Worlds Action-Rollenspiel	Reality Pump Studios September 2006
40	▲ (NEU)	Elveon Action-Rollenspiel	10tacle 3. Quartal 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 23

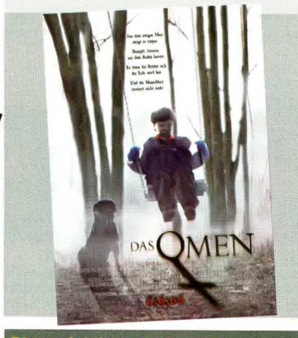
Netzteile, Grafikkarten, Mainboards, PC-Spiele, Festplatten, Keyboards, Mäuse – das alles können Sie einsacken, wenn Sie sich an unserem Hardware-Gewinnspiel beteiligen. Dort warten Preise der Firmen Shuttle, Samsung, Alpha, GOA, Zinnober und MSI im Gesamtwert von 5.400 Euro auf Sie. Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 23 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 73" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 73 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-8-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Kinofilm: Das Omen

SEITE 14

Wussten Sie, dass Nostradamus für den 6.6.2006 das Ende der Welt voraussagte? Nun, das ist zum Glück nicht gekommen, sonst wäre der Kinofilm *Das Omen* nämlich nie zu gesehen gewesen, da dieser exakt an diesem Datum – welch Zufall! – in den deutschen Kinos startete. Zusammen mit Verleiher 20th Century Fox verlosen wir Kinokarten und krasse T-Shirts zu diesem teuflischen Vergnügen. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, sendet eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 74" und darauf folgend das Kennwort (pca 74 Omen) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Omen", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Hitman-Gewinnspiel

SEITE 16

Manchmal kann es Spaß machen, fies zu sein. Erst recht im Spiel – ohne schlimme Konsequenzen! Auf die niedrigen Instinkte zielt *Hitman: Blood Money* nicht allein ab. Fans des Kahlkopfs frohlocken, denn zusammen mit Eidos verlosen wir starke Fan-Artikel, unter anderem Gürtel, T-Shirts und die Collectors-Edition des Spiels. Wer gewinnen willl, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 75" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 75 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hitman", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Zalman-Kühler

SEITE 162

Schauen Sie zur Abwechslung mal nach draußen! Scheint die Sonne, ist es heiß? Das ist gut. Doch nicht nur Sie verlangen dann nach Kühlung, auch Ihr Prozessor. Zusammen mit Alternate verlosen wir deshalb neun CPU-Kühler von Zalman, die für eine frische Brise im PC sorgen. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 162 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 76" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 76 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „CPU-Kühler", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 130

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 77" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 77 Oblivion) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebste

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmachen möchte, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
2	▼ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▲ (neu)	Guild Wars: Factions	7/2006	86%	Arena-Net/NC Soft
4	▲ (5)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
5	▲ (neu)	Hitman: Blood Money	7/2006	85%	IO Interactive
6	▼ (5)	Tomb Raider Legend	5/2006	90%	Crystal Dynamics
7	▲ (10)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
8	▼ (3)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
9	▼ (7)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▼ (6)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Softwa
11	= (11)	Half-Life 2	12/2004	94%	Val
12	▼ (8)	Doom 3	10/2005	85%	id Softw
13	▼ (4)	Civilization 4	1/2006	88%	Fira
14	▼ (12)	Far Cry	5/2004	91%	Cr
15	▼ (14)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic

Platz 1

Wir haben es geahnt und nun ist es eingetroffen: The Elder Scrolls 4: Oblivion toppt unsere Hitliste.

Von der Rolle

Auf den ersten fünf Plätzen befinden sich drei Rollenspiele. Oblivion hat Actionkönig F.E.A.R. entthront. Und nun katapultiert sich der Guild Wars Ableger Factions auf Platz 3. Auch World of Warcraft erholt sich vom Abwärtstrend. Rollenspiele sind in wie PC ACTION!

130 8/2006 PC ACTION

Darauf wartest du!

SEITE 20

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 78" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 78 Prey) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.









* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Umsonst ist nicht nur der Tod!

Die Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro, die Shuttle, Samsung, Alpha, GOA, Zinnober und MSI zur Verfügung stellen, sind für Gewinner kostenlos. Für Sie – wenn Sie mitmachen und die Dame Fortuna sich auf Ihre Seite schlägt! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Alles muss raus! Zu gewinnen gibt es:

GOA, ALPHA, ZINNOBER UND MSI

Unter der Schirmherrschaft von GOA, bekannt durch *Dark Age of Camelot*, gibt es feine Gewinnspielpreise von Alpha, Zinnober und MSI. Die Designer-Jacken von Alpha sind auf dem Rücken mit einem coolen *DAoC*-Logo versehen, die Zinnober-Taschen sind streng limitiert und echte Zocker freuen sich über die Grafikkarten von MSI.

Gesamtwert: € 1.800,-



3x MSI NX7600GT



3x Dark Age of Camelot

1x Limitierte Tasche von Zinnober



3x Designer-Jacke von Alpha (ohne Inhalt ...)








SAMSUNG MACHT PLATZ

Falls Ihre alte Festplatte aus allen Nähten platzt und Sie für den Multimedia- und Spiele-Einsatz eine schnelles Laufwerk suchen, ist die Samsung HD300LD mit gigantischen 300 Gigabyte genau Ihr Fall. Dank 7.200 Umdrehungen pro Minute sind die Zugriffszeiten und der Datentransfer top.

Gesamtwert: € 1.800,-

12x Samsung HD300LD





DURCHSICHT DANK SHUTTLE

Eingebettet in einem Aluminiumrahmen kommen die 17-Zoll High-End-TFT-Monitore von Shuttle daher. Über den Bedienknöpfen befindet sich eine extra gehärtete Glasplatte mit Anti-Reflexions-Beschichtung. Der integrierte Henkel und die versteifte Tragetasche sind ideal für Spieler, die auf Netzwerkpartys gehen. Egal ob Office- oder Spiele-Einsatz – der XP17 ist immer ein idealer Begleiter.

Gesamtwert: € 1.800,-



5x Shuttle XP17 TempAR




DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie viel Gigabyte Speicherplatz bieten die HD300LD-HDs von Samsung?

a) Was ist ein Gigabyte?
b) Mehr als meine alte Festplatte!
c) 300 Gigabyte
d) Ich nehme den 50/50-Joker

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **19. Juli 2006**.

NET NEWS

Chronische Schlagstörung

>>Muslimische Lehrerin kämpft gegen das Kopftuchverbot in deutschen Schulen.<<

Zwei Spieler bekämpfen sich. Die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe sollen sehr interessant ausfallen.

>>Unzufriedene Kunden warten vor dem Perückengeschäft.<<

In einer Arena attackiert ein großes Monster einen Spieler.

>>Hat sich endlich gestellt: Bayerns Problembär.<<

Der gefährliche Bär bäumt sich im Kampf mit diesem Spieler auf.

Gut gegen Böse. Dass das nicht ausgelutscht ist, zeigt THE CHRONICLES OF SPELLBORN mit ein paar ungewöhnlichen Ideen.

ONLINE-ROLLENSPIEL | *The Chronicles of Spellborn* von Spellborn International greift im Oktober ein innovationsloses, aber spannendes Thema auf: Die große Schlacht zwischen Gut und Böse. Armageddon. Dieses epische Gefecht blieb nicht ohne Folgen und so ist die alte Welt in fünf Splitterreiche zerschlagen, die jeweils unter der Fuchtel eines mächtigen Helden stehen. Wie sollte es anders sein – Sie schließen sich einem dieser Kerle an. Entweder als Mensch oder dämonischer Devi reißen Sie von Splitterreich zu Splitterreich, um neue Handelsrouten zu erschließen. Diese beschützt ein allmächtiges Orakel, das sie nur rausrückt, wenn Sie in die Vergangenheit reisen und Aufträge erledigen. Wer jetzt befürchtet, mit nur zwei Rassen würde sich schnell die große Langeweile einstellen, den können wir beruhigen. Schon die Art und Weise, seinen Wunschcharakter zu kreieren, lässt dieses vermeintliche Manko vergessen. Selbst richtig dicke oder muskulöse Charaktere sind möglich. Wer will, spendiert weiblichen Charakteren sogar das berühmt-berüchtigte „Arschgeweih". Auch im Kampf setzen die Macher Akzente: Es ist nicht möglich, einfach per Klick den Gegner auszuwählen und dann den Rest automatisch ablaufen zu lassen. Nein, Ihr Können ist gefragt! Wem eine große Heldentat gelingt, wird sogar mit einer eigene Statue geehrt.

Dr. Andreas Lober/Andreas Bertits

Info: www.tcos.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Die sieben mächtigsten internationalen Clans haben sich zur G7 ernannt. Darunter auch SK Gaming und Mousesports. Erwarten uns auf dem ersten Spielegipfel dann auch Gegendemonstrationen?"

KRIEG IN DEN USA!



ERSCHAFFE EINE STADT,
DIE IN DIE GESCHICHTE EINGEHEN WIRD

DIE RÖMER

AB 28. JUNI 2006

„...DIE RÖMER IST DER DERZEIT SCHÖNSTE VERTRETER SEINER ZUNFT." GAMESTAR.DE
„...WENN SIE OHNE GUTE AUFBAUSTRATEGIE NICHTS MEHR HOCH BEKOMMEN, EMPFEHLEN WIR IHNEN DIE RÖMER" PC ACTION 06/06
„...ICH KANN KAUM ERWARTEN, MEHR VON DIESEM SPIEL ZU SEHEN. EINSCHÄTZUNG: SEHR GUT" PC POWERPLAY 05/06
„...ES MACHT MIR SPASS, IN MEINER KLEINEN RÖMERWELT DIE WEICHEN FÜR EINE ERFOLGREICHE STADT ZU STELLEN." PC GAMES 07/06






WILLKOMMEN IN EINER WELT, IN DER DAS RÖMISCHE IMPERIUM IM ZENITH SEINER MACHT STEHT! IN DIESER WELT BIST DU ERBAUER PRACHTVOLLER GEBÄUDE UND SORGST FÜR FRIEDEN UND WOHLSTAND IN DER BEVÖLKERUNG. MIT DEINER KREATIVITÄT SCHAFFST DU DIE PERFEKTE RÖMISCHE STADT UND WIRST ZUM MÄCHTIGSTEN STATTHALTER ROMS.











LIES MICH!

Dungeon Runners


Ein Held kämpft im finsteren Schattentempel.

Online-Rollenspiel | *Dungeon Runners* sieht so aus, als hätten die Entwickler aus *Diablo 2* ein Online-Rollenspiel gestaltet: Schnell, actionreich, mit vielen Gegnern. Aber in 3D. Der Clou: NC Soft bietet das Spiel in der zweiten Jahreshälfte kostenlos zum Download an. Auch Abo-Gebühren fallen nicht an. Der Haken? Für neue Klassen und Gebiete bittet man sie (vermutlich) zur Kasse ... (AL)

Info: http://de.dungeonrunners.com

E-Sport auf der Games Convention

E-Sport | Für die Games Convention (GC) in Leipzig (23. bis 27. August) sind die ersten beiden hochkarätigen E-Sport-Veranstaltungen angekündigt. Die ESL trägt das Endspiel ihrer Europameisterschaft ENC aus und weitere europäische Profis spielen im Finale der neu gegründeten Online-Liga NGL-One. (FL)

Info: www.esl.eu/enc/ | www.ngl-one.com

Vanguard: Saga of Heroes

Online-Rollenspiel | Bis vor kurzem hieß es, Microsoft vertreibt das Giganto-Online-Rollenspiel *Vanguard: Saga of Heroes*. Doch nach einem Herausgeberwechsel zeichnet nun Sony Online Entertainment für den Titel verantwortlich. Interessant: Das Team hinter *Vanguard* besteht zum Teil aus Leuten, die bereits Sonys *Everquest* maßgeblich mitgestaltet haben. (AB/AL)

Ganz großes Dino!

Die Koreaner lassen es krachen. Mit AION: THE TOWER OF ETERNITY halten *Far Cry*-Grafik und der Kampf zwischen Engeln und Dämonen Einzug in die Online-Welt.

ONLINE-ROLLENSPIEL | *Aion: The Tower of Eternity* ist das erste Online-Rollenspiel seiner Art, das auf die aus *Far Cry* bekannte Cry-Engine setzt. Damit ergötzen Sie sich an wunderschönen üppigen Wäldern und Sumpfgebieten. Das Wetter soll nicht nur optisch für Abwechslung sorgen, sondern auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben: Wenn es schüttet wie aus Kübeln, kommen Sie mit Feuerzaubern nicht weit. Besonderen Wert legen die Entwickler darauf, dass die Entscheidungen der Spieler die Geschichte dauerhaft beeinflussen. Wenn beispielsweise eine Gruppe Spieler einen großen Obermotz besiegt, wirkt sich das auf den ganzen Server aus. So erfreut sich jeder Teilnehmer der Hoffnung, Geschichte zu schreiben. Die geschlossene Beta von NC Softs *Aion* soll Ende dieses Jahres starten, das Spiel dann 2007 erscheinen. Dr. Andreas Lober



»Schmerzhaft: Regenschirm verschlucken.«
Eine Heldengruppe kämpft gegen ein dinoartiges Monster.

Info: www.plaync.com/de

Die WM-Favoriten

Beim ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP in Paris treten auch wieder deutsche Spieler in *Counter-Strike* an. Den Siegern winkt ein hohes Preisgeld.

E-SPORT | Während bei der Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland das Viertelfinale läuft (30. Juni/1. Juli), veranstalten die Franzosen mit dem Electronic Sports World Cup (ESWC) eine E-Sport-Mini-WM. 800 Spieler aus 50 Ländern spielen vom 28. Juni bis 2. Juli um 400.000 US-Dollar Preisgeld. Aus Deutschland sind 23 Spieler für die sieben Disziplinen qualifiziert, darunter die *Counter-Strike*-Teams von Alternate aTTaX, die sich sowohl bei den Männern als auch bei den Frauen durchsetzten. Felix Lohmeier



»Der Torwart ist noch auf dem ES-WC.«
Foto: ESWC Germany
Alternate aTTaX (vorn) und mTw sind die strahlen-den *Counter-Strike*-Sieger.

Info: www.eswcgermany.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	PLÄTZE	WWCL	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Lan-4u 22	21.07.2006	16798 Fürstenberg	400	🟨	✔	www.lan-4u.de
2	C-MaxX Enlarged	21.07.2006	36304 Alsfeld	820	🟨	✘	www.enlarged.de
3	Convention-X-Treme 8	04.08.2006	76689 Karlsdorf	432	🟨	✘	www.convention-x-treme.de
4	SommerCon 2006	06.08.2006	25746 Heide	300	🟩	✘	www.gamecon.de
5	CS_Doctors LAN	11.08.2006	48739 Legden	536	🟨	✔	www.csdoctors-lan.de
6	LAN-Nation v8.0	18.08.2006	96160 Geiselwind	733	🟥	✔	www.lan-nation.com
7	Netforge	01.09.2006	76287 Karlsruhe	3560	🟩	✔	www.netforge-lan.de
8	eWave	22.09.2006	01968 Senftenberg	600	🟩	✔	www.ewave-lan.de
9	eLane	22.09.2006	04720 Döbeln	400	🟩	✔	www.about-elane.de
10	orBit II	22.09.2006	90480 Nürnberg	320	🟩	✘	www.orbit-nuernberg.de
11	Terminal 14	29.09.2006	40878 Ratingen	500	🟩	✔	www.lankoeln.de
12	Lan-4u 23	29.09.2006	16798 Fürstenberg	400	🟩	✔	www.lan-4u.de
13	LAN-Strike Saar 7	29.09.2006	66636 Theley	408	🟩	✘	www.lss-lan.de
14	SpeicherLAN VII	29.09.2006	29410 Salzwedel	280	🟩	✔	www.speicherlan.de
15	[.ju:nien] X	06.10.2006	58093 Hagen	651	🟥	✘	www.junien.de
16	Sensation-lan	13.10.2006	56075 Koblenz	1165	🟩	✔	www.sensation-lan.de
	ÖSTERREICH						
	Ennsomnia 2006	07.07.2006	4470 Enns	320	🟨	✔	www.kasperls.com/lan/
	Days of Thunder 2k6	01.09.2006	4910 Ried am Innkreis	400	🟨	✘	www.dot-lan.at
	SCHWEIZ						
	LAN Trophy 06	11.08.2006	6210 Sursee (LU)	262	🟩	✘	www.lan-trophy.ch
	Airplane	29.09.2006	8058 Kloten (ZH)	1100	🟩	✘	www.air-plane.ch

ELECTRONIC-ARTS.DE
DOWNLOADER.EA.COM

BOOSTER PACK
BATTLEFIELD 2
ARMORED FURY





zum Spielen ist Battlefield 2™ erforderlich


WENN STANDARD-MASSNAHMEN VERSAGEN ...
HOLY BIBLE
„Der Pfad der Gerechten ist zu beiden Seiten gesäumt mit Freveleien der Selbstsüchtigen und der Tyrannei böser Männer. Gesegnet sei der, der im Namen der Barmherzigkeit und des guten Willens die Schwachen durch das Tal der Dunkelheit geleitet. Denn er ist der wahre Hüter seines Bruders und der Retter der verlorenen Kinder."
EL MATADOR
AUGUST 2006
BRIGADES
ART-CORE GAMING INSURRECTION
Plastic Reality Technologies
CENEGA
WWW.ELMATADOR-GAME.DE
© 2005-2006 CENEGA PUBLISHING s.r.o. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners. Developed by Plastic Reality Technologies. All rights reserved. © 2006 Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.

LESERBRIEFE

Balla, balla 2006

Vor vier Jahren glaubte ich, es könne nicht schlimmer kommen. Doch jetzt haben wir die Weltmeisterschaft direkt vor der Haustür.

Wir schreiben den 6.6.06, als ich diese Zeilen schreibe. 666. Das muss ein schlechtes Omen sein! Unser Land erinnert mich momentan an eine riesige Nervenklinik, die einen Medikamentenengpass hat. Ich bin von sichtlich Verrückten umgeben, denen nicht mehr zu helfen ist. Sie hissen vor dem Haus Deutschlandfahnen oder haben mindestens eine am Auto befestigt. Manche Typen tragen schwarz-rot-goldfarbene Hüte in Form einer päpstlichen Mitra. Normalerweise würde man sie dafür einschläfern, doch zurzeit ist alles anders: Wir haben die Woche des Satans. Am Freitag beginnt die Fußball-Weltmeisterschaft und wir akzeptieren sogar einen albernen Exhibitionisten-Löwen ohne Hosen und Eier als Maskottchen, der ständig mit seinem Schwachmaten-Ball namens Pille spricht. Verzeihung, es muss natürlich Fussball-Weltmeisterschaft heißen. Schließlich befiehlt die FIFA, dass man wegen der eingetragenen Marke „Fussball-WM" Fußball mit „ss" zu schreiben habe. Hm ... andererseits gehört unser Medium nicht den Fernsehanstalten an und hat keinen entsprechenden Gängel-Vertrag unterschrieben. Ha! Fußball-WM. Fußball-WM. Fußball-WM. Wie gut das tut, wo ich doch seit Wochen im Supermarkt mit Soßengläsern in Trikot-Optik, Ültje-3er-Ketten, Knoppers Halbzeitboxen, Fußballschuh-Würsten, Ü-Eiern in Ballform und anderem Scheiß gefoltert wurde. Wie doof müssen wir Deutschen sein, dieser Marketing-Kampagne auf den Leim zu gehen? Auf Ebay versuchten natürlich wieder einige Schlaumeier, schnell ans große Geld zu kommen. Unfassbar, was es dort dieser Tage alles gab. Ein Patent, das es ausschließlich dem Käufer gestattet, eine Fussball-WM-2006-Decke zu vermarkten etwa. Dieser „Geschmacksmusterschutz" stand für einen Startpreis von 45.000 Euro drin. Fast gekauft hätte ich ferner den Restposten Bierdeckel (35.640 Stück) für 3.099 Euro, eine WM-Urne (495 Euro), die Irokesenperücke in deutschen Farben (1.230 Euro), die Domain www.fiefa.de (Zitat: „Wer hat sich nicht schon selbst mal vertippt?") und das „WM-Auto" (1.500 Euro). Dabei handelt es sich übrigens um einen 13 Jahre alten, roten Polo mit dem Kennzeichen K-WM undsoweiter, auf dem Deutschlandabzeichen kleben. Wenigstens ist er aus Köln, nicht aus Rostock. Etwas irritiert haben mich außerdem die 20 Euro Porto- und Verpackungskosten, die mich eine aktuell im Umlauf befindliche Costa-Rica-Briefmarke (für 700 Euro) hätte kosten sollen. 20 Euro? Kommt die in einem Safe an oder wie? Doof! Alle doof! Doof, doof, doof! Apropos, da fällt mir doch glatt noch ein Zitat von Franz Beckenbauer ein. Der sagte kurz vor Turnierbeginn: „Das Endspiel der WM ist das wichtigste Spiel im Fußball." Wow, endlich meldet sich mal ein intelligenter Kicker zu Wort. Ich habe allerdings mittlerweile die Faxen dicke und will auch etwas vom WM-Kuchen. Gleich morgen stell' ich bei Ebay eine Versteigerung rein. Mit folgendem Wortlaut:

Sackhaar von Michael Ballack!

Echtheitsgarantie!!! Stammt vom Zeugwart des FC Bayern München, der ja unter anderem die Unterhosen der Stars waschen muss. Und zufällig kenne ich jemanden, der jemanden kennt, der jemanden kennt, der den Zeugwart kennt.

Spaßbieter hören von meinem Anwalt!!!

Ich denke als Startpreis sind 89.999 Euro fair. Unterdessen freue ich mich auf die nächste Weltmeisterschaft in Deutschland 2038. Weil die Wahrscheinlichkeit groß ist, dass ich dann schon tot bin. Raucher und so, Sie wissen schon. So. Zum Abschluss noch mal: Fußball-WM. Fußball-WM. Fußball-WM. Ha! Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Anja Grosler, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

ICH WILL'S SCHARF!

In den letzten Jahren wurden Spiele verrissen, die durch „unscharfe, matschige Texturen" auffielen. Gut so! Shooter wie Half-Life 2, F.E.A.R. oder auch Rennspiele wie GTR und die DTM-Serie haben erfolgreich gezeigt, wie realistisch eine Welt mit scharfen, hoch aufgelösten Texturen aussehen kann. Mit hohen anisotropen Filtern größtmögliche Tiefenschärfe für weit entfernte Texturen zu ermöglichen, galt (und gilt) als wichtiges Verkaufsargument im Grafikkartenmarkt. Das fand ich gut, dafür habe ich gern viel, viel Geld in immer aktuelle Grafikkarten gesteckt. Jetzt werden plötzlich Post-Render-Effekte, die das komplette Bild vermatschen und unscharf machen (Extrembeispiele Hitman: Blood Money, Tomb Raider: Legend oder auch Oblivion) als state of the art dargestellt. Was soll das? In Blood Money kann ich, wenn ich alle Einstellungen auf „high" schraube, ein Blitz-Warnschild auf einem Stromkasten aus drei Metern Entfernung nur noch als gelben Fleck identifizieren. Schalte ich die Post-Render-Effekte aus und lasse FSAA und AF auf maximal, wird das Bild wunderbar scharf und Beschriftungen lassen sich auch aus (realistischen!) Entfernungen noch entziffern. Was an den verwaschenen Bildern so „realistisch wie nie" sein soll, erschließt sich mir einfach nicht. Vielleicht kann mir ja jemand auf die Sprünge helfen? [...]

ULI REYHER, PER E-MAIL

Kaum. Wir haben aber einen anderen Tipp: Steck nicht ständig so viel Geld in Grafikkarten, das kann die Funktion des Lüfters beeinträchtigen.

PC ACTION HILFT 1

Ich hab' da mal 'ne Frage ... ich habe noch einen alten AGP-Anschluss an



VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

meinem Mainboard, hab' mir aber 'ne PCI-Express Grafikkarte gekauft. Gibt es da irgendeinen Adapter, mit dem ich auch die PCI anschließen kann? Oder muss ich mir ein neues Mainboard kaufen? Und wenn ja, brauch ich dann einen neuen Prozessor oder anderen Arbeitsspeicher oder irgendwas anderes neu? Ich würde mich freuen wenn ihr mir schnell antwortet!

NICK WULBUSCH, PER E-MAIL

schnell

MISS GUNST

Betreff: Wahl zur Miss Counter-Strike. Hallo, ich zocke seit eineinhalb Jahren CS 1.6! Und ich bin weiblich ... allerdings nicht attraktiv ... was soll dies nun heißen? Kann ich nicht mitmachen, weil ich nicht wie Jennifer Lopez oder Big Tits Pam aussehe? Im Aufruf wird ausdrücklich darauf hingewiesen! Zitat: „Sie sind oder kennen eine attraktive Counter-Strike-Spielerin?" Zitat Ende. Sorry, aber was soll das? Wenn man den „besten" MÄNNLICHEN CS-Zocker suchen würde, wäre es doch vollkommen egal, ob dies nun ein 15-jähriges Streuselkuchengesicht ist oder nicht? Hauptsache der Junge trifft ... aber bei weiblichen Gamern ist dies schnuppe. Hauptsache Po und Titten ... [...] NA DANN VIEL SPASS & vielen Dank! MIT UNFREUNDLICHEN GRÜSSEN ... eine Gamerin, die dies DIES nicht unterstützt!

„SPEEDY", PER E-MAIL

Ups, da fühlte sich wohl jemand auf den Damenbart getreten. Tut uns Leid, Speedy! Aber du hast echt was in den falschen Hals gekriegt. Wie kommst du bloß darauf, dass für uns nur Po und Titten zählen? Neee, so oberflächlich sind wir nicht. Fette Beine sind auch indiskutabel.

OST-CONNECTION

[...] Ich wohne in einem kleinen Ort ohne DSL. Da gibt es jetzt eine HP, die eine Unterschriften-Aktion online macht, damit wir Hinterwäldler hier im Osten auch DSL bekommen. Und fang' nicht wieder an, über uns Ossis zu schimpfen. Ich selber bin nämlich ein Wessi. Ja ja, ich weiß, selber schuld. Wär' aber klasse, wenn ihr euch kurz eintragen könntet. Sieht doch klasse aus, wenn einige hochrangige Redakteure einer weltbekannten PC-Spiele-Zeitschrift uns hier in Wünsdorf unterstützen würden. Bitte mal reinschauen, dann abonniere ich auch. [...] Hier der Link: www.dsl-fuer-wuensdorf.de. [...]

SASCHA ZIMMERMANN, PER E-MAIL

Jetzt bitte noch die Postadresse, damit wir auch Südfrüchte, Bohnenkaffee und Schokolade schicken können.

FEHLERBERICHT

Na ihr, die nicht einmal den Hauptschulabschluss geschafft haben? Ich muss euch leider mitteilen, dass ihr zu dumm seit, meinen Namen abzuschteiben! [im Leserbrief „Was kann ich tun 3" auf Seite 64/Anm. d. Red.] *Was bitte ist daran so schwer, einen Namen abzuschreiben? Wie viele Rechtschreibfehler würdet ih eigentlich machenl, wenn euer Rechtschreibfuzzi eure Fehler nicht korrigieren würde? [...]*

MAX HULLMANN, PER E-MAIL

Es tut uns Leid. Ehrlich! Aber wie sagte schon Oma? Wer im Glashaus sitzt, sollte im Keller onanieren!

FRAUEN-JOB?

[...] Ich habe den Wunsch, eine Ausbildung in Richtung Software-Entwicklung zu machen, und zwar in der Fachrichtung PC-Spiele-Entwicklung. Doch weder beim Arbeitsamt noch im Internet konnte ich die nötigen Infos dazu finden und dachte mir: Frag' doch einfach mal dort nach, wo man es wissen müsste, weil sie damit fast täglich zu tun haben. Ich weiß, dass an einem Computerspiel mehrere Personen beteiligt sind, aber welche Personen, was haben sie für Berufe gelernt und welche Weiterbildungen gemacht und welches Wissen wird dafür gefordert? Das Arbeitsamt nannte mir zwar zigtausende von computerbezogenen Berufen, konnte mir aber nicht sagen, welche genau jetzt am besten geeignet wären für die Fachrichtung Spieleentwicklung. Deswegen würde ich mich sehr freuen, wenn Sie mir vielleicht dabei weiterhelfen könnten. [...]

SILKE WIECH, PER E-MAIL

Foto: action press

»Keine Manieren: Sie könnte ja wenigstens einen Busch suchen.«

Lieber nicht. Sonst kommen irgendwann lauter Schuh-Simulationen, Formel-1-Spiele mit Einparkhilfe und Ego-Shooter, in denen Gegner nur einmal pro Monat bluten – und *wir* sind dann schuld!

BLUTBRUDER

[...] Ich komme gleich zur Sache: ICH WILL SCHMERZENSGELD! Zur Erklärung: Ich saß am Sams-

REDAKTEURE AM PRANGER

[...] Beim Testartikel von Desperados 2 hat Kollege Brehme einen merkwürdig aussehenden Satz in die Welt gesetzt: „Sie, das ist ihr digitales Alter Ego John Cooper, der im Jahr 1883 die Arschkarte gezogen hat." Ein Hauptsatz, in diesem Fall „Sie", besteht aus mindestens zwei Wörtern (Subjekt und Tu-Wort), nicht aus einem. Die zwei Relativsätze danach machen's auch nicht besser. Bis dato verweile ich in Liebe ...

LUKAS TATERKA, PER E-MAIL

Als er mit dem Vorwurf konfrontiert wurde, sagte Marc Brehme: „Ich, der macht niemals Fehler. Er, der Leser, der nur gemein zu mir sein will!" Äh ... nun, na ja, breiten wir besser den Mantel des Schweigens darüber aus. Erwähnen müssen wir aber den zweiten Bock, den der Kollege vergangene Ausgabe geschossen hat. Im Test zu *Desperados 2* schrieb er, dass Pablo Sanchez Dynamitstangen werfe, obwohl schon seit Teil eins Sam Williams der Sprengmeister ist. Ferner legte unser Ostgote Herrn Cooper den Spruch „Glaub' mir, um dich trauert kein Schwein" in den Mund. In Wahrheit sagt das jedoch Doc McCoy. Angeprangert haben das unsere Leser Patrick Friedl und Sebastian S. Weil Brehme zudem laut Kevin Moritz beim Artikel über den *Gothic 2*-Mod *Der Pakt des Bösen* auf Seite 142 diverse Aussetzer produzierte (wir können das hier gar nicht alles korrigieren), erhielt der Thüringer eine brutale Strafe: Er durfte für 55 Minuten nichts essen und musste während dieser Zeit einen Dokumentarfilm über die Bananen-Ernte in Indien ansehen. Ja, wir sind Schweine!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner	Faselte im Vergleichskasten auf Seite 81 (Test *Hitman: Blood Money*), dass es in *Splinter Cell 3: Chaos Theory* keine Schnellspeicherfunktion gebe. Grober Unfug! Zur Strafe musste Wollner *Half-Life 2: Episode One* auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad testen, wobei wir die Schnellspeichertaste mit einem Alexander-Klaws-Mp3 belegten. Das durch die Ohren spritzende Blut spendeten wir dem Roten Kreuz.	Markus Frommeyer, Michael Werner, Manuel Anderer
Alexander Frank	Laberte in der Vorschau zu *Paraworld* auf Seite 47 leichtfertig etwas von „Finishing Moves im Stile des Prügelspiels *Dead or Alive*". Blöd ist allerdings, dass es dort keine „Finishing Moves" gibt – für diese Kampfmanöver typisch ist vielmehr die *Mortal Kombat*-Reihe. Wir schickten unseren Weißrussen zur Strafe zu einer Catchveranstaltung der US-Liga WWE. Einige Athleten hatten sich netterweise bereit erklärt, ihm Finishing Moves wie den Fame Asser, Reverse Neckbreaker und Goodnight Irene zu zeigen.	André Jäckle
Frank Stöwer	Schwadronierte im Prüfstand von *Ghost Recon: Advanced Warfighter* darüber, dass für den Titel mindestens ein MByte RAM im Rechner stecken sollten, damit man die erstklassige Physik genießen könne. Richtig wäre ein GByte gewesen. Was gute Physik wirklich bedeutet, zeigten wir dem Hardware-Experten Stöwer zur Strafe bei einem Versuch zum Thema Gravitation. Wir klemmten ihm zwei 20-Kilo-Hantelscheiben an die Brustwarzen und er musste einen Tag lang damit arbeiten. Schon klar, manche Menschen stehen da drauf – Stöwer fand es nicht witzig.	Marc Widmer, Tommy B., Kai Dörge



LIVING ON THE EDGE

Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...

Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

TITELVERTEIDIGUNG
TROTTEL DES MONATS

Erst ein kleines Dankeschön, dass ich in einer PC ACTION-Ausgabe verewigt wurde. Trotz „Vollidiot des Monats" hat sich mein gesellschaftlicher Status erhöht. [...] Die aktuelle PC ACTION ist so genial wie immer. Ich schlage die Seiten 74/75 auf (handelt von Miss Counter-Strike Wahl), dabei krieg' ich mich nicht mehr. Sie denken, ich bin so ein perverser, notgeiler PC ACTION-Leser wie sie es so oft gibt? Nein. Als ich diese Bilder sehe, kommt es mir sofort in den Kopf, dass Sie unzählige E-Mails kriegen, wo in etwa drin steht: „Hi Harald, voll geile Weiber. Habe voll die Chance bei denen. Will kennen lernen. Gib E-Mail-Adresse." Hab ich Recht? [...] Noch eine Sache meinerseits dazu. Warum habt ihr net die Nicks der Mädels, bzw. Frauen veröffentlicht? Wäre meiner Meinung sinnvoller aus der Sicht eines Zockers, weil er so erkennt, wenn das seltene Wesen mal zockt. [...]

VALENTIN ERLENBUSCH, PER E-MAIL

So viel zum Thema „Ich bin kein geiler Bock."

Foto: action press

»Achtung! Bei Nasenbluten nicht niesen!«

tagmorgen, 20. Juni, hechelnd am Briefkasten und wartete auf meine Ab-18-Version der PCA. Ich bekam sie auch. Ich teleportierte mich sogleich in mein Zimmer und las, und las und las und las... RITZ! SCHEISSE! Ich hab' mich an eurer heiligen Zeitschrift geschnitten! Halb verblutet rannte ich ins Bad und klebte mir ein Pflaster über und alles war wieder gut. Trotzdem: Aufgrund der erlittenen Schmerzen will ich unverzüglich 5.000 Euro haben! [...]

IONEL GREKU, PER E-MAIL

Wir mussten deinen langweiligen Krampf lesen und fürs Heft die 83 Rechtschreibfehler raus machen, da sind wir locker quitt.

BESCHEUERT!

Hi, ihr Klappskallis, ihr habt wirklich voll einen an der Waffel. Ihr habt den Schuss in der Nacht nicht gehört. Ich lese euer Geschwafel jetzt schon seit fast vier Jahren und ich muss sagen, dass ihr immer noch genauso bescheuert seid wie vor vier Jahren. Klingt vielleicht komisch, is' aber so. Wenn ihr nicht so bescheuert wärt, dann würde ich kein PC-Magazin lesen. Da ihr aber so bescheuert seid, lese ich euren Comic. Bleibt so und es werden euch mit Sicherheit auch alle anderen die Treue halten. Nich' zu lange am Blitz lecken und lasst euch keinen Hubschrauber ins Auge wehen. Angenehmen Verkehrstod wünsche ich euch.

DANIEL STRUDTHOFF, PER E-MAIL

Danke! Und du setz' nicht den Schabrackenschakal auf die Schnitzelheizung, weil sonst der Fotzhobel hinten runter fällt und du wieder ins Hotel zur lockeren Schraube musst.

ANZEIGE GEGEN UNBEKANNT

Meine Herren, ich wusste ja nicht, was PC ACTION-Mitarbeiter für einen Unsinn verfassen, wenn sie mal nicht auf Drogen sind. Als Beschreibung für die Demo von Darkstar One gab es folgendes zu lesen: Fe darbenden Fans von Weltraum-Action-Spielen gibt es endlich wieder eine Starterlaubnis. Die Darkstar One ist ein Raumschiff, das sie im Laufe des Spiels mit Waffen und zuslichen Systemen aufrkn. Das Spiel bietet unkomplizierte Weltraum-Ballereien in bester *Freelancer*-Tradition. Das Hauptaugenmerk liegt auf pomp Weltraumschlachten. In der Demo dSie in drei Trainingsmissionen Hand anlegen. ***Da ich keine Ahnung hab', wer die Beschreibungen der Demos geschrieben hat, erstatte ich hiermit Anzeige gegen unbekannt. Ich hoffe doch sehr, dass der verantwortliche Mitarbeiter gefunden und schwer bestraft wird. Außerdem sollten solche Texte in Zukunft von einem Mitarbeiter, der wenigstens teilweise bei Bewusstsein ist, Korrektur gelesen werden.***

ANDRÉ BLÖSSER, PER E-MAIL

So lange unsere blonde, unheimlich heiße Praktikantin alles tut, was wir von ihr verlangen, darf die auch die Demotexte weiter schreiben, verflucht noch mal! Na gut, vielleicht sollte sie nicht genau in dem Moment unter dem Tisch knien, wenn der Chef Korrektur liest.

HÄ?

Betreff: WoW-Reiseführer. Hi wolte mir eigendlich der wow reisefürer beschtelen aber kamm nur an diese email wolte mal fragen ob mann einen link schiken kann wo mann zur beschtelung kommt oder sind die schon fergeben wenn ja wäre schade oder soll mann seine daten fieleicht hir hin schiken wegen der mail adrese.

NORMAN SCHMIDT, PER E-MAIL

Durchhalten, Norman! Sobald unsere Sprachwissenschaftler deine Botschaft entschlüsselt haben, bekommst du Antwort. Aber du könntest schon mal anfangen, Demotexte für uns zu schreiben.

TARNDRANG

[...] Wie du muss auch ich mich täglich mit nervtötenden Leuten beschäftigen, um ihren Wünschen gerecht zu werden. Und wie du erlaube ich mir den einen oder anderen zynischen Spruch, um meiner Bitterkeit zumindest ein wenig Ausdruck zu verleihen. Daher lese ich die PC ACTION längst schon primär wegen der Leserbriefseiten und nicht aufgrund der Spielberichte, die allerdings auch informativ und interessant sind. [...] Ich habe einen Verbesserungsvorschlag für das Äußere eures Heftes. Nicht, dass mir da etwas nicht gefallen würde ... es ist nur ... zu aufdringlich. Sieh mal, wenn ich an meinem Schreibtisch sitze, bringt mir ein Heft, das ein halbnacktes Covergirl oder einen Cyborg mit Riesenwumme abgebildet zeigt, nicht gerade einen Sympathiebonus. Könnte man die PC



»Unangenehm: übermäßige Körperbehaarung.«

Foto: action press

ACTION nicht in so eine Tarnverpackung stecken? Etwas völlig langweilig Intelligentes? Wie der Spiegel zum Beispiel. Ich verstehe durchaus, dass sich bunte, aufdringliche Sachen besser verkaufen. Aber ich denke, es geht noch mehr Lesern so wie mir! Wir sind von der Gesellschaft Geächtete, da wir euer Heft konsumieren und verdammten Spaß dabei haben. Also bitte: Denk mal drüber nach. Ich würde mich sehr freuen.

KONSTANTIN GLEBOW, ROTENBURG WÜMME

Fertig! Das war ja einfach.

KURZINFO

Ich hab's getan!!! (Eure Zeitschrift abonniert)

THORSTEN HERGESELL, PER E-MAIL

Nur keine Selbstvorwürfe jetzt, jeder macht mal Fehler.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

DIE GLORREICHEN 4

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats eine Zwerchfellattacke zu *The Da Vinci Code: Sakrileg.* Außerdem unter „Extras" Siegerbeiträge unseres Connect3D-Leserwettbewerbs: Den dritten Platz belegte Oliver Schirmer aus Köln mit *Ein Besuch bei PC ACTION* und den zweiten Dennis Alpers aus Suderburg (*No War!*). Leonhard Nünemann aus Großmoor schuf das Siegervideo Schwarzarbeit, das wir allerdings nicht auf die DVD gepackt haben – wir wollten keine Indizierung unseres Heftes riskieren, weil es in dem Filmchen arg heftig zur Sache geht.

»Nicht empfehlenswert: Do-it-yourself-Beschneidung«

PC ACTION HILFT 2

Hallo PC ACTION-Team! Ich habe mir letztens eine neue Grafikkarte gekauft: die x800 GTO von GeCube für 81 Euro. Ich wollte nur nachfragen, ob das eine gute Wahl war (ich spiele im Moment BF2).

MARVIN TAMMEN, PER E-MAIL

Seal hat's neulich wieder mit Heidi Klum getrieben. Vielleicht sollte er mal bei der Bunten nachfragen, wie's war.

PC ACTION HILFT 3

Hallo PCA, ich habe von dem Gerücht gehört, dass beim Spiel Crysis auf DirectX 10 gesetzt werden soll. Ist das wahr oder nur ein Gerücht? Demzufolge müsste es auch neue Grafikkarten mit DirectX 10 geben. Sollte man dann mit dem Kauf einer neuen Grafikkarte warten? Hoffentlich wisst ihr mehr als ich.

MARCEL, PER E-MAIL

Logisch! Zum Beispiel, dass der Penis der Argentinischen Ruder-Ente bis zu 42,5 Zentimeter lang ist.



[...] Ich erhoffe mir im Folgenden keine detaillierte Lösung für mein Problem, denke aber, dass ihr mir prinzipiell doch helfen könnt. Meine HW/System (das wichtigste): AMD xp2500 + 1024 DDR RAM, Infineon Ati Radeon 9800 XT (256MB RAM/256 Bit Interface bla, neuste OMEGA-Treiber, Antialiasing, Vsynch und den Spokes aus, nicht overclocked), 1x 40 GB + 1x 80 GB HD (Main Partition, Western Digital), Windows 2000, neustes SP. Mit dem Müll in der Kiste habe ich ja schon gar nicht mehr den Anspruch, aktuelle Kracher zocken zu können, aber was mir einfach nicht in die Birne will: Wenn auf 'nem CS-Server so zehn Leute spielen, hab' ich FPS-Drops bis auf 50 FPS runter. Übrigens auch, wenn ich CS bis zum Ende tweake, ich frisch formatiert und defragmentiert hab, etc. Eigentlich müsste meine Hardware in CS doch locker +85 FPS konstant liefern (ich spiele sogar auf 640x480). So, zunächst mal: Habt ihr zufällig 'nen Ghost-Lightning, woran das liegen könnte? Wenn nicht: Kann Folgendes für einen so krassen FPS-Drop verantwortlich sein (prinzipiell)? a) Win2k: Es hat eigentlich 'nen ähnlichen Sourcecode wie WinXP, aber vielleicht versagt es? b) Die Graka überfordert den Prozessor: Ich könnt's mir so vorstellen, dass die Grafikkarte vom Prozessor mehr Leistung will als sie bekommen kann und das zu Lags führt. Ist an dieser primitiven Vorstellung wirklich was dran? Kann das -30 FPS bedeuten? Wäre cool, wenn ihr da irgendwas benennen und/oder ausschließen könntet, weil ich mir nur widerwillig das Scheiß-Windows installiere oder 'nen neuen Prozessor plus Board kaufe. Ach und lieber Weihnachts- ... ähhh ... Leserbriefmann, wenn du noch Zeit hast: Ich hab' 'ne Mx500 und ein S&S Steelpad. Ich weiß, die neuen Mäuse werden immer genauer und besser, etc. Aber mal ernsthaft: Lohnt es sich (meinetwegen als Hardcore-CS-Spieler), 'ne neue Maus anzuschaffen oder ist die gewonnene Genauigkeit beim Kauf einer High-End-Maus in Wahrheit nur auf dem Papier sichtbar, weil der Mensch die Maus gar nicht genauer bewegen kann?

SASCHA THEISEN, PER E-MAIL

Wir wissen ja aus Erzählungen unserer zahlreichen Opfer, wie demütigend es sein muss, bei *Counter-Strike* ständig die Fresse poliert zu bekommen. Aber derart geile Ausreden wie du hat noch keiner gebracht, Sascha.

KURZ UND KNACKIG

Was geht ab?

OLIVER UECKERT, PER E-MAIL

XXL-Kondome, außer du bist eine Argentinische Ruder-Ente.

SELBST IST DER MANN

Hallo, hier spricht der Igor! Ich habe eine Frage an dich: Hat dein nächtliches Aufbleiben, um die tolle Astro-Show zu sehen, eigentlich einen Schaden bei dir verursacht? Ich habe sie nämlich gestern auch gesehen und muss sagen: Führt die Todesstrafe wieder ein! Da schalt ich lieber zu einem namhaften deutschen Sportsender und hol mir einen runter! Da muss ich wenigstens noch interagieren! [...]

IGOR, PER E-MAIL

Stimmt, Pferderennen, Darts-Wettbewerbe, Poker-Turniere und Michael Ballack machen mich auch immer total feucht.

PC ACTION HILFT 4

Hallo, die Vollversion von Imperium Galactica 2 lässt sich nicht installieren. Beim Anklicken des Install-Buttons zeigt's keinerlei Reaktion. Hab' die DVD auch schon auf Platte kopiert und es manuell über das Startmenü von IG2 versucht. Gleiches Ergebnis bzw. keine Reaktion.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.

NAME: Daniela
BERUF: Auszubildende zur Buchhändlerin
ALTER: 21
NICK:
Kiya Ebn Sekhmet
E-MAIL:
ciya@freenet.de
HOMEPAGE:
Ist in Arbeit
LIEBLINGSGENRE:
Rollenspiele
LIEBLINGSSPIELE:
Guild Wars, Oblivion, Neverwinter Nights
SEIT WANN ICH SPIELE:
Seit neun Jahren
STATEMENT:
Ich grüße meine Gilde ANCIENT PREDATORS, die *Guild Wars* unsicher macht. ;)

ANM. D. RED.: Als du dir den Nicknamen ausgedacht hast, hattest du schon ein bisschen was geraucht, oder? Und wir meinen keine Zigaretten.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Würde mich interessieren, ob dieses Problem bei anderen auch aufgetaucht ist oder der Fehler bei mir liegt. Im Allgemeinen habe ich solche Probleme nicht. Bin jetzt aber auch zu faul, meine kompletten Systemdaten hier reinzuhacken. [...]

MARKUS FICHTNER, PER E-MAIL

Da haben wir was gemeinsam.

ALLES EINE GELDFRAGE

PC ACTION ist heute reingetrudelt. Diesen Monat habe ich Quake 4, The Fall, Oblivion, F.E.A.R., Tomb Raider: Legend und Hitman gekauft. Jo, ich hab' das Geld und die Zeit. Mahlzeit, Spastis.

GIUSEPPE CRESCIMANNO, PER E-MAIL

Und wir kriegen alle Games kostenlos, verdienen unsere Kohle spielend und müssen uns Schnorchel kaufen, weil wir mit Geld überhäuft werden.

POLYGON-TRÄUME



»Brustkrebsvorsorge: Verantwortungsbewusste Frauen tasten sich regelmäßig selbst ab.«

Um euch den harten Arbeitstag ein wenig zu versüßen, habe ich mich mal am Garry-Mod versucht. Ich denke, dass mein erster Versuch eigentlich recht gut gelungen ist und wollte euch das Resultat meiner dreistündigen Arbeit nicht vorenthalten. Die vier Mädels sehen ja auch zum Anbeißen aus, obwohl sie nur aus Polygonen bestehen. Da euer Blatt eh viel Frauen mit wenig Drumrum und dran zeigt, dachte ich, ihr könnt so ein Bildle gebrauchen. An dieser Stelle wollte ich euch noch für eure tolle Arbeit loben, da ihr es schafft, komplexe Inhalte auf ein „normales" Sprachniveau zu bringen.

PHILIPP FRITZENSCHAFT, STUTTGART

Wenn du es nötig hast, stundenlang an virtuellen Weibern rumzumachen, hätte uns ein Bild von dir wahrscheinlich weitaus mehr unterhalten, Quasimodo!

FAR CRY ÜBER ALLES

Liebe Medienschaffende, werte Chauvinisten, es stimmt nicht! Ich will kein Half-Life 3. Bitte. Schon der letzte Teil war unglaublich mopsig und fad, was soll denn da noch kommen? HL ist doch das totale Verlierer-Spiel. Ich habe bis heute nicht gerafft, worum es da eigentlich geht und das Spiel war selbst in der schwierigsten Stufe nur lau und langweilig. Ehrlich, da gibt es doch Besseres. Zum Beispiel Far Cry. Oder Far Cry. Oder habt ihr schon mal Far Cry ausprobiert? Da gibt es wenigstens so was wie eine Story (obwohl mir das eigentlich völlig wurscht ist). Und man kann sich nahezu völlig frei bewegen, statt wie der letzte Zombie ferngesteuert blöde, vorgezeichnete, lineare Level abzulatschen. Kann ich ja gleich Doom zocken. Na ja, ich werde es wohl nie begreifen, was die Leute an HL finden. Mal davon ab, dass ich an zwei Tagen durch war, hab' ich eigentlich immer nur darauf gewartet, dass irgendwann mal was passiert. Und den Schwachsinn am Ende, dieses Plattform-Fahrsäulen-Gehüpfe ... ach was soll's. Und, ähm, F.E.A.R. war fast noch schlimmer. Gott, so eine Grütze.

DIRK LANDROCK, PER E-MAIL

Du Nazi!

STARGATE
KOMMANDO SG·1™

SEASON 9 –
DAS TOR ÖFFNET SICH WIEDER!

Ab sofort erhältlich!
AUF DVD

Mit neuen Abenteuern, neuen Welten und vor allem einer neuen Crew wird Sie **die 9. Staffel** mehr fesseln als je zuvor. Jack O'Neill übergibt überraschenderweise das Kommando. **Und Beau Bridges als General Hank Landry stößt zur Crew.**

- **Galaktisch:** die **neuen Folgen der Kultserie** zum Weitersammeln
- **Extra:** mit umfangreichem **Bonusmaterial**
- **Zusatz: Stargate-Prämie für echte Fans**
- **Neuigkeit: Beau Bridges als General Landry**

*Cover-Abbildungen unverbindlich.

STARGATE SG-1™ Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. STARGATE SG-1 (Season 9) © 2006 MGM Global Holdings Inc. All Rights Reserved. Copyright © 2006 Layout and Design Sony Pictures Home Entertainment Inc. All Rights Reserved.

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT



Dieses Lizenz-Formular gilt es auszufüllen.

Veranstalter dürfen ihre Termine in Valves Kalender verewigen.

Die Bildmontage hat der Verfasser des Artikels selber angefertigt. Er ist ein ungemein kraftvoller Künstler in Bild und Schrift.

Hol dir die Lizenz zum Töten

VALVES neuester Coup: *Counter-Strike* & Co. dürfen auf öffentlichen und privaten Netzwerk-Partys nur noch mit Lizenz laufen! Schon klar.

Die Stimmung ist geladen. In den Online-Foren diskutieren sich die Nutzer die Köpfe heiß. Warum? Darum: Egal, ob Sie eine private Netzwerk-Party mit Kumpels planen oder ob es sich um eine öffentliche Veranstaltung handelt: *Counter-Strike* und andere Valve-Titel dürfen dort nur noch über die Monitore flimmer, falls Sie die entsprechende Lizenz in der Tasche haben. Diese ist zwar kostenlos, aber trotzdem nicht ohne. So muss das Turnier binnen 90 Tagen nach Erwerb der Lizenz vonstatten gehen. Es dürfen maximal 100 Spieler teilnehmen. Die Veranstaltung darf nicht länger als drei Tage dauern und nicht öfter als viermal pro Jahr stattfinden. Wer von diesen Auflagen abweicht, muss sich direkt mit Valve in Verbindung setzen, um eine individuelle Vereinbarung zu treffen. Kritisch ist, dass Valve den Veranstaltern auch noch die Verantwortung dafür auferlegt, dass nur legale Kopien der Spiele zum Einsatz kommen. Wenn also auch nur ein schwarzes Schaf heimlich eine Raubkopie benutzt, ist der Veranstalter dran. Fies? Zumindest fragwürdig. LAN-Veranstalter haben mit so vielen organisatorischen Problemen zu kämpfen, dass Valves Lizenz-Trubel nur ein weiterer Tropfen auf den heißen Stein darstellt. Es ärgern sich viele Organisatoren dennoch. Wer sich übrigens über alle Punkte der Lizenz informieren will, besucht am besten die offizielle Webseite. Den Link finden Sie am Ende dieses Artikels.

WO KEIN KLÄGER ...

... da kein Richter? In der Theorie klingt Valves Lizenz-Politik ziemlich anstrengend und könnte manch einem den Spaß an der Sache vermiesen. Aber wie schaut es in der Praxis aus? Wer daheim im Keller eine nicht angemeldete Privat-Netzwerk-Feier mit Freunden und Dosenbier veranstaltet, braucht wohl nicht damit zu rechnen, dass sofort ein Sondereinsatzkommando der Polizei Tür und Party sprengt, alle Rechner konfisziert und sämtliche Teilnehmer in U-Haft steckt. Oder? Wer auf Nummer sicher gehen will, dürfte kein Problem damit haben, das entsprechende Formular auf der Steam-Webseite auszufüllen. Das ist eine Sache von wenigen Minuten. Ausrichter größerer Veranstalter betreiben da schon einen heftigeren Mehraufwand. Zumindest, wenn sie die Auflagen nicht auf Anhieb erfüllen. In dem Fall ist eine direkte Anfrage an Valve notwendig. Erfahrungsberichten Betroffener zufolge soll Valve diese Gesuche aber relativ flott bearbeiten.

DIE GROSSE ABZOCKE?

Da stellt sich die Frage: Was bringt Valve diese Chose? Mehr Geld bringt der Lizenz-Hickhack ja nur, wenn verstörte Veranstalter Steam-Accounts mieten, die jeweils zwei US-Dollar pro Tag kosten. Das macht Gabe Newell aber auch nicht viel fetter als er bereits ist. Also haben wir Valve um eine Stellungnahme gebeten. Ergebnis: Wir wurden ignoriert. Das sind wir von Valve nicht gewohnt. Schade! Uns interessierte nämlich vor allem, ob Valve beabsichtigt, diese Lizenzen auch in Zukunft gratis anzubieten. Die logische Konsequenz wäre womöglich, in Zukunft auch dafür Kohle zu verlangen. Verschwörungstheoretiker befürchten gar, dass Steam irgendwann bei jedem *Counter-Strike*-Match die Kreditkarten der Spieler belastet. Man kann es mit der Panikmache auch übertreiben, wobei ein gewisses Misstrauen sicherlich begründet ist. Was die Profis aus der Szene zu sagen haben, wollen wir Ihnen aber trotzdem nicht vorenthalten (Seite rechts). Hier zeigt sich deutlich, wie sehr dieses Thema die Spielergemeinde in zwei Lager spaltet.

Ahmet Iscitürk

Info: www.steampowered.com

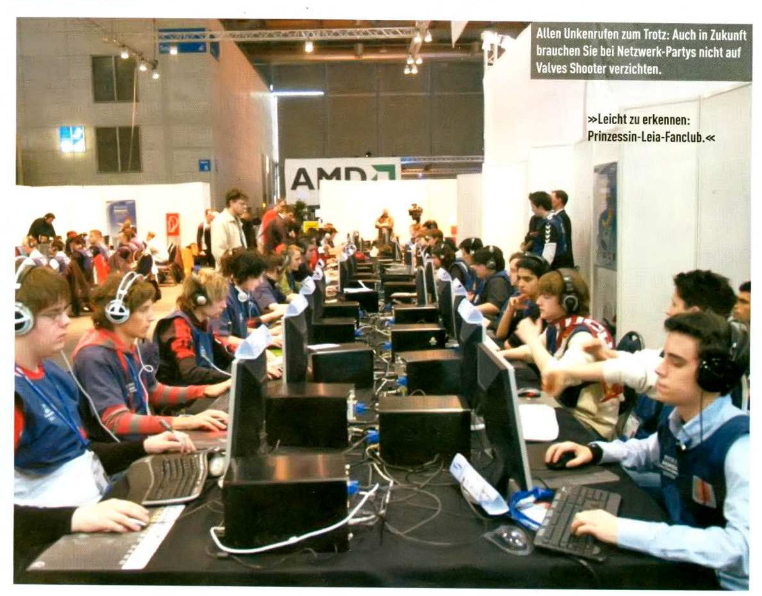
Die wichtigsten Fakten!

Die wichtigsten Lizenz-Auflagen:

- Das Turnier muss innerhalb von 90 Tagen nach Lizenz-Erwerb stattfinden.
- Der Veranstalter ist für eventuell genutzte Raubkopien verantwortlich.
- Der Veranstalter darf jährlich maximal vier Turniere veranstalten.
- Pro Turnier sind maximal 100 Teilnehmer erlaubt.
- Kein Turnier darf länger als drei Tage dauern.

Lizenzpflichtige Titel:

- Counter-Strike
- Counter-Strike Source
- Counter-Strike: Condition Zero
- Day of Defeat
- Day of Defeat Source
- Deathmatch Classic
- Indiziertes Spiel
- Half-Life Deathmatch
- Indiziertes Spiel
- Half-Life 2
- Ricochet
- Team Fortress Classic



Allen Unkenrufen zum Trotz: Auch in Zukunft brauchen Sie bei Netzwerk-Partys nicht auf Valves Shooter verzichten.

»Leicht zu erkennen: Prinzessin-Leia-Fanclub.«

Die haben was zu sagen!

Wenn sich Valve nicht äußert, fragen wir halt die andere Seite. Sprachrohre der *Counter-Strike*-Gemeinde und Netzwerk-Party-Veranstalter, um genau zu sein. Überraschung: Die Lager sind gespalten!

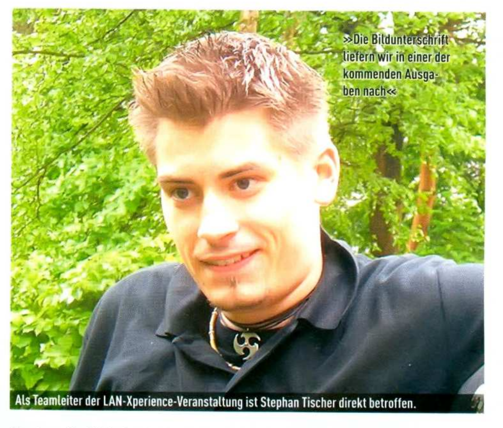


»Hier könnte eine lustige Bildunterschrift stehen, wenn wir dürften.«

Auch wenn er freundlich guckt, ist Herr Wintermantel-Menze sauer.

Jürgen „jwm" Wintermantel-Menze ist Chef von www.counter-Strike.de und mit Valves Lizenzpolitik sehr unzufrieden:

„Mal abgesehen davon, dass ich diese Lizenz in Deutschland nicht für durchsetzungsfähig halte, stört mich daran auch die ‚geistige Grundhaltung'. Das Valve-Marketing oder der neue Praktikant der Valve-Rechtsabteilung agieren mit einer Regelungswut, die mir eigentlich nur in Zusammenhang mit EU-Erlassen und Qualitätsmanagement bekannt ist. Nicht so ganz kann ich in diesem Zusammenhang die Beschwichtigungsversuche diverser Online-Community-Seiten verstehen, da Valve aktuell diese Lizenz stark forciert – siehe die Steam-Homepage – und sie für ALLE Turniere gilt. Die Einschränkungen, die diese Lizenz auferlegt, beziehungsweise der Aufwand, der für eine Ausnahme nötig ist, sind einfach eine Frechheit. Spannend bleibt, ob Valve versucht, diese Lizenz juristisch durchzusetzen und wie dies dann konkret ausgeht. Bis dahin agiert man als Turnierveranstalter leider in einer rechtlichen Grauzone. Diese Lizenz ist jedenfalls so unnötig wie ein Kropf und sollte so schnell wie möglich wieder verschwinden."



»Die Bildunterschrift liefern wir in einer der kommenden Ausgaben nach«

Als Teamleiter der LAN-Xperience-Veranstaltung ist Stephan Tischer direkt betroffen.

Stephan „Fusi" Tischer ist Redakteur bei www.LANparty.de und Teamleiter der 150 Teilnehmer umfassenden LAN Xperience. Er sieht die Sache eher locker:

„Valve schlägt mal wieder einen neuen Weg ein und schon schreit die gesamte Community auf. Das kennt man nicht erst seit der Einführung von Steam. Die meisten Spieler und vor allem LAN-Party-Veranstalter malen sich seit dem Bekanntwerden der Lizenzpflicht die schlimmsten Szenarien aus – vom Sieg des Kapitalismus bis zum Ende aller LAN-Partys. Realistisch betrachtet ist derzeit aber alles halb so schlimm, denn bei den umfangreichen Planungen, die eine LAN-Party verlangt, gehört die Beantragung einer solchen Lizenz zu einer der ganz kleinen Pflichten und die Einhaltung der Auflagen ebenso. Denn kaum ein Veranstalter stellt Rechner, für die er extra Steam-Lizenzen für zwei Dollar benötigt. Kaum ein Event geht länger als drei Tage und etwaigen Urheberrechtsverletzungen muss sowieso jeder Veranstalter vorbeugen. Da beginnt das Problem einer gewissen Doppelmoral bei den Veranstaltern: Man holt sich Partner wie die WWCL oder NGL ins Boot mit Verträgen, Vertragsstrafen und seitenlangen Regeln, aber verurteilt eine simple Valve-Lizenz, weil es Derartiges bisher nie gegeben hat. Im Moment sollte das gesamte Thema also für keinen Veranstalter ein Problem darstellen, da Valve ersten Berichten zufolge auch die Sondergenehmigungen recht problemlos erteilt. Wohin sich das entwickelt und ob die Lizenzen später kostenpflichtig sind, weiß nur Valve selbst und bis dahin ist die Lizenz ein kleines, notwendiges Übel unter viel wichtigeren Sachen, um die sich Veranstalter kümmern müssen."

»In die Beschaffungskriminalität abgerutscht: Pipi Langstrumpf. Wir verurteilen sie nicht. Hauptsache: Möpse.«

Es scheint fast so, als wolle uns die Heldin mitteilen, dass die beiden Herrn da drüben gleich den Löffel abgeben werden.

Sin und Unsinn!

Deutsche Spieler, die sich Rituals Sin Episodes: Emergence via Steam bezahlt haben, fühlen sich auf den Schlips getreten. Zu Recht.

Viele deutsche Zocker warten gespannt auf Rituals Ego-Shooter *Sin Episodes: Emergence*. Praktisch, dass der auch über Valves Steam zu beziehen ist. Dort warb man sogar damit, dass Steam-Kunden die Vollversion des Vorgängers als Gratisbeilage erhalten. Das ließen sich viele nicht zweimal sagen und klickten den Vorbestell-Button. Die Ernüchterung folgte kurze Zeit später: Das Steam-Angebot wurde nämlich unauffällig um einige „Paragraphen“ erweitert. Plötzlich hieß es, *Sin 1* sei für Spieler in Deutschland nicht verfügbar. Grund: Das Spiel ist indiziert. Wer sich also von der vorab zugesicherten Gratis-Vollversion zum Kauf animieren ließ, hat eben Pech gehabt. Wer übrigens dachte, dank Steam käme er in den Genuss der ungeschnittenen Original-Fassung von *Sin Episodes: Emergence*, zog ebenfalls die Arschkarte. Anhand der IP-Adresse ermittelt Steam nämlich, wo ein Nutzer ansässig ist. Deutsche Spieler erhalten deshalb auch nur die geschnittene deutsche Fassung. Zumindest theoretisch, denn die angekündigte Veröffentlichung fiel erstmal komplett ins Wasser. Statt dessen präsentiert man den verzweifelten Käufern folgenden Text: „Die Veröffentlichung von *Sin: Emergence* verzögert sich bis zur Bestimmung der Altersfreigabe durch die USK in Deutschland“. Daran hat sich wochenlang und bis zu unserem Redaktionsschluss noch nichts geändert. Auf unsere Anfrage bei der USK erhielten wir folgende Antwort: „Leider können wir Ihr gesamtes Anliegen nicht beantworten, denn so lange in der USK-Datenbank nichts veröffentlicht ist zu einem Titel, können wir auch keine weiteren Auskünfte erteilen. Bitte fragen Sie den Anbieter selbst.“ Das haben wir getan. Sowohl Ritual Entertainment, als auch Valve stellen sich bis heute taub. Ahmet Iscitürk

Info: www.sinepisodes.com

Versteckspiel im Internet

Steam erkennt die IP-Adresse des Nutzers und sperrt daraufhin bestimmte Inhalte, falls diese etwa in bestimmten Ländern unerwünscht sind. Nicht jeder lässt sich davon beeindrucken.





Stufe 1. „Die Veröffentlichung von *Sin: Emergence* verzögert sich bis zur Bestimmung der Altersfreigabe durch die USK in Deutschland“, bekommen deutsche Steam-Nutzer vor den Latz geknallt. Angeblich ist dieser Wunsch schnell ausgehebelt. Wir wollten testen, ob uns Steam wirklich vor indizierten Spielen und gewaltverherrlichenden Original-Versionen schützt. Was, wenn sich böse Nutzer ein Programm besorgen, welches die IP-Adresse verschleiert?

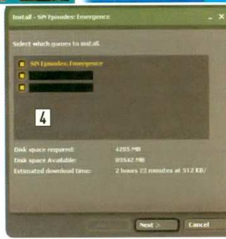
Stufe 2. Im Internet finden Interessierte seit Jahren Software wie Hide-IP. Eine drei Tage gültige Probierversion gibt es sogar gratis. Runterladen, installieren, starten. Bevor Steam startet, ändert der Kunde nun seine IP-Adresse.

3

My IP is 59.20.76.65

My country is Korea, Republic of

www.Hide-IP-Soft.com



Stufe 3. Tata! Offiziell sitzt der Nutzer jetzt zum Beispiel in Korea. Ohne einen Einbürgerungsantrag gestellt zu haben. Lässt sich Steam von einem schäbigen Trick so einfach täuschen? Das wäre der größte Skandal seit der Watergate-Affäre!

Stufe 4. Steam startet und der Trickser wählt *Sin Episodes: Emergence* aus. Der Moment der Wahrheit naht ... Das schockierende Resultat: Das an sich nicht für Deutschland freigegebene Paket lässt sich bestellen, herunterladen und ist spielbar. Ein dunkler Tag für Deutschland! So simpel dürfen Jugendschutzmaßnahmen unserer Meinung nach nicht zu umgehen sein. Fazit: Hier besteht unbedingter Handlungsbedarf seitens Valve.

„RED ORCHESTRA IST EIN KLASSE MIX AUS BATTLEFIELD 1942 UND DAY OF DEFEAT SOURCE"

PC GAMES 06/2006, 83 %

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45

Der PREISGEKRÖNTE und von der Community HEISS ERWARTETE MULTIPLAYER-SHOOTER in der komplett deutschen Box-Version, inkl. umfangreichem Handbuch, Maps, Schadensmodellen der Panzer und Bonus-DVD mit SDK (Software Development Kit).

„Noch nie wurde der Zweite Weltkrieg so detailgetreu in einem Mehrspieler-Shooter simuliert." *PC Action 06/2006, 82 %*

„Red Orchestra bietet genau die richtige Mischung aus Action und Realismus." *PC Powerplay 04/2006, 81 %*

Ab 29. Juni 2006 für PC – www.redorchestragame.net











Red Orchestra: Ostfront 41-45 ©2006 Tripwire Interactive. All rights reserved. Destineer and the Destineer logo are registered trademarks of Destineer, Inc. Unreal and the Epic Games logo are registered trademarks of Epic Games inc. in the USA and other countries. All rights reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. ©2006 Frogster Interactive Pictures AG. Alle Rechte, einschließlich Urheber- und Leistungsschutzrechte, vorbehalten. Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Aufführung, Sendung! All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

VORSCHAU



Chow Yun-Fat alias Inspektor Tequila packt in einer äußerst unsauberen Küche seine Bleispritzen aus.

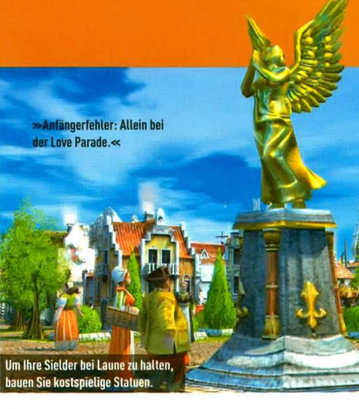


Frisch aufgetischt

Wir sind glückliche Menschen: Erstmals durften wir Hand an JOHN WOO'S STRANGLEHOLD legen. Und wie erwartet kommt da ein echtes Actionfeuerwerk auf uns zu.

ACTION | Das Beste vorweg: Das filmreife Shooter-Spektakel spielt sich dermaßen gut, dass uns *Stranglehold*-Programmierer Anthony Rod bei der Präsentation kaum das Gamepad aus den Händen reißen konnte. Inspektor Tequila hechtet, balanciert, schwingt und ballert sich elegant durch die asiatisch angehauchten Schauplätze. Dabei beschränken sich die groben Kontrollen auf zwei Tasten: Mit der einen ballern Sie, mit der anderen hechten Sie durch die Gegend, laufen Treppengeländer entlang und interagieren mit der Umgebung. Besonders fein: Rennen Sie mit dem Protagonisten auf einen Tisch zu, gleitet Ihr Mann schwungvoll mit dem Hintern drüber. Somit bleiben Sie auch in brenzligen Situationen nirgendwo hängen. Technisch macht *Stranglehold* ebenfalls einen brillanten Eindruck. Typisch *Unreal*-Engine *3* eben. Lukasz Ciszewski

Info: www.midway.com



Um Ihre Sielder bei Laune zu halten, bauen Sie kostspielige Statuen.

Richtig goldig!

In ANNO 1701 kommandieren Sie wieder die Wuselmännchen durch die Gegend und kämpfen auch gegen Naturgewalten.

AUFBAU-STRATEGIE | Strategen, die es gern etwas ruhiger mögen, reiben sich voller Vorfreude die Hände: Im Oktober tauchen sie wieder ein in die Welt der *Anno*-Spiele. Die ruhige Siedelei aus den Vorgängern findet in Related Designs *Anno 1701* ein Ende, denn nicht nur Feinde versuchen, Ihre Dörfer in Schutt und Asche zu legen. Unwetter spielen eine entscheidende Rolle und Tornados fegen schon mal über die Inseln. Blöd, wenn in deren Weg ausgerechnet Ihre frisch gebauten Häuser stehen – auch wenn es optisch einfach beeindruckend aussieht. Die neuen Bilder zeigen zwar noch keine Wettereffekte, sehen aber trotzdem genial aus. Andreas Bertits

Info: www.anno1701.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER GELBE SÄCKE UND INNOVATIVE SPIELIDEEN



Die Plastikgitarre von *Guitar Hero* war gestern. Schadenfreude Interactive präsentiert Ihnen *Accordion Hero*!

Die neue Preiszeit

In der Hölle muss es gerade mächtig kalt sein und Satan fährt Schlittschuh. Anders ist es wohl nicht zu erklären, dass die Deutsche Post ankündigt, zum 1. Juli die Paket-Preise ihrer DHL-Tochter radikal zu senken. Zum Teil um mehr als 40 Prozent korrigiert das Unternehmen die Beträge nach unten. „Die Vereinfachung bei den Gewichtsklassen und die neuen Preise machen den Paketversand in Zeiten boomenden Onlinehandels für den Privatkunden noch attraktiver", behauptet Dr. Claude R. Béglé, Vorsitzender des Bereichsvorstands Express Deutschland und Managing Director Express Central Europe auf der Post-Webseite. Jetzt mal ehrlich: DHL schafft es, ihre Preise um über 40 Prozent zu senken? Wie hoch bitteschön war denn bislang die Gewinnspanne? Haben uns die Herren in Gelb jahrelang schamlos geschröpft? Und was heißt überhaupt „noch attraktiver"? Wem es nicht auf ein paar Tage mehr oder weniger ankommt, greift doch inzwischen ohnehin auf Hermes (www.hermes-paketshops.de) zurück. Mit den Preisen hält die Post auch nach der Preisoffensive nicht mit. Wenn schon Firmenpropaganda im Internet, dann bitte so lustig wie von Schadenfreude Interactive. Auf deren Webseite www.phobe.com/sfi (unbedingt auf Englisch ansehen, die deutsche Übersetzung ist mangelhaft) stoßen Sie auf wahrhaft geniale Spiele, vorgestellt jeweils mit Packung und Screenshot. *Nazgul Thunder 2003* zum Beispiel. Ein Rennspiel, in dem die bösen Reiter aus *Herr der Ringe* gegen Tourenwagen antreten („Sie haben neun Pferde. Du hast 700. Kannst du deine Stärke ausspielen?"). Oder *Age of Ornithology* („Polstere dein Nest. Erbrich Ressourcen für deine Brut. Putz das Gefieder deiner Truppen. Führe deine Pinguin-Armee zum Ruhm!"). Normalerweise bin ich ja nicht der Simulations-Fan, aber das U-Boot-Zombie-Spiel *Dead Men Rising* muss ich mir wohl bestellen. Spielbeschreibung: „Im Zweiten Weltkrieg erlitt Deutschlands U-Boot-Flotte schwere Verluste, mehr als 700 Schiffe gingen verloren. Zehntausende Seeleute fanden ihr wässriges Grab. 60 Jahre später kehren einige von Ihnen zurück!" So sehen neue, unverbrauchte Spielideen aus! Wie, Sie glauben das sei alles ein Scherz und Karsden Mörderhäschen ist gar kein Geschäftsführer? Als Nächstes behaupten Sie wohl noch, der Papst sei Deutscher.

Überblick verloren?

Wir haben ihn!

www.wazap.de
















www.wazap.de Die Spielesuchmaschine



»Ich bin zu fett, ich glaub', ich muss noch ein Pentagramm abnehmen.«

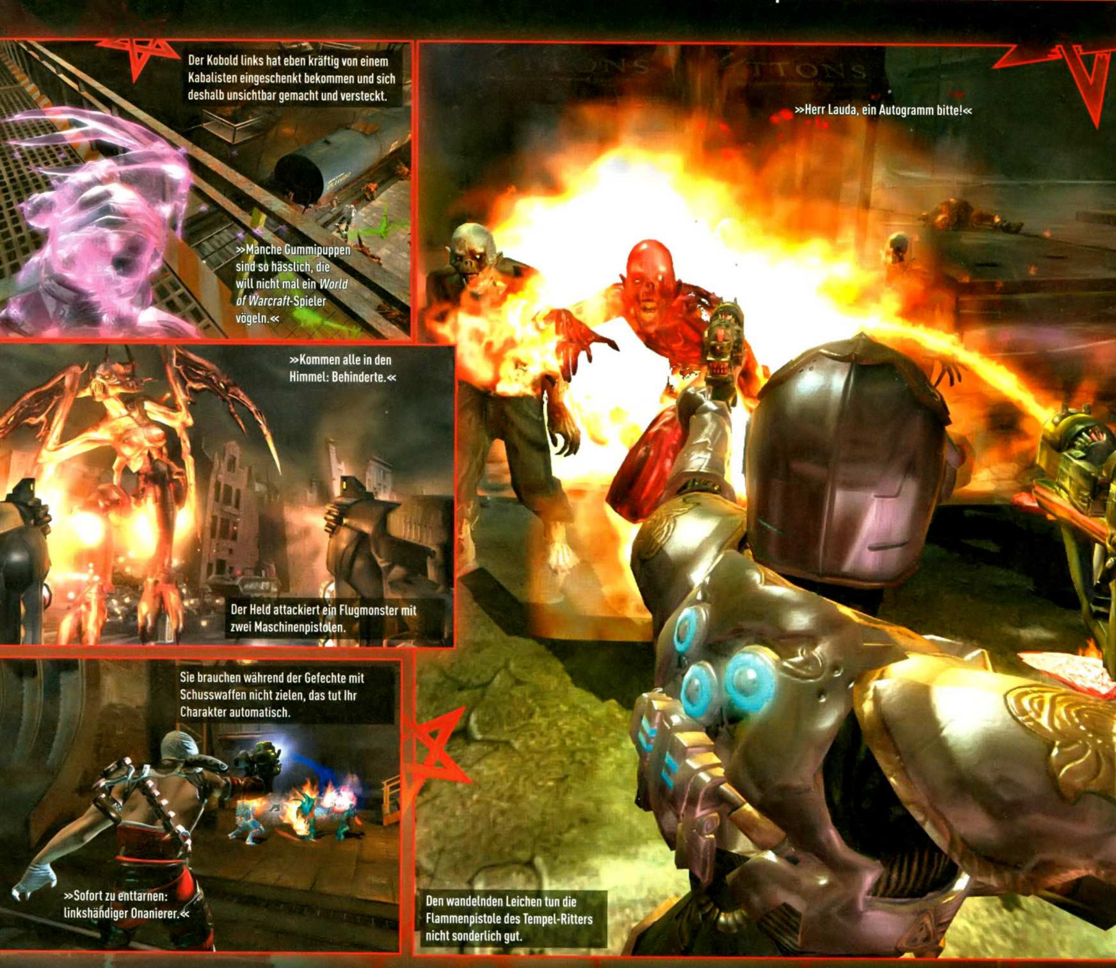
Das macht 'ne gute Figur!

Bilder, Bücher, Plastiken

Die Flagship Studios überlassen nichts dem Zufall und haben bereits mächtig für Merchandising zu *Hellgate: London* gesorgt. So produziert die Firma Weta Workshop (dahinter steckt ein Team von Regisseur Peter Jackson) Figuren, die für Sammler interessant sind. Außerdem erscheinen laut Flagship-Chef Bill Roper eine Buch-Trilogie, eine Manga- und eine vierteilige klassische Comic-Reihe. Unser Bild zeigt das Cover der Nullnummer.

Das Grauen lauert überall. Auf 9Live etwa. Oder künftig bei HELLGATE: LONDON. Hier dürfte es aber vermutlich ein wohliger Schauer werden.

Etwas unbeholfen, staksig, ja fast schwankend bewegen sich die Kreaturen im schummrigen Licht. Ihre Haut ist fahl, die Körper sind leicht gebeugt. Durch faltige Lippen tönt ab und an ein Grunzen. Nein, wir sind nicht beim Seniorentanztee. Gruselig geht's aber allemal zu, wenn Ihnen bei *Hellgate: London* eine Gruppe von Zombies an den Kragen will. Zum Glück ist Ihre Spielfigur eine Kabalistin – eine sehr mächtige Frau! Diese ballt kurz die Hand zu einer Faust, Flammen züngeln zwischen den Fingern hervor und ... doch stop! Wir vermuten, dass es vereinzelt Leute gibt, die noch nichts von



Der Kobold links hat eben kräftig von einem Kabalisten eingeschenkt bekommen und sich deshalb unsichtbar gemacht und versteckt.

»Manche Gummipuppen sind so hässlich, die will nicht mal ein *World of Warcraft*-Spieler vögeln.«

»Herr Lauda, ein Autogramm bitte!«

»Kommen alle in den Himmel: Behinderte.«

Der Held attackiert ein Flugmonster mit zwei Maschinenpistolen.

Sie brauchen während der Gefechte mit Schusswaffen nicht zielen, das tut Ihr Charakter automatisch.

»Sofort zu enttarnen: linkshändiger Onanierer.«

Den wandelnden Leichen tun die Flammenpistole des Tempel-Ritters nicht sonderlich gut.

Hellgate gehört haben; Taube zum Beispiel. Deshalb zunächst einige einleitende Worte zu dem Action-Rollenspiel, an dem *Diablo*-Papa Bill Roper und seine Kollegen werkeln.

GESTATTEN, SATAN

Laut einer Legende soll der Tower von London einstürzen und Unheil über England hereinbrechen, wenn die im Turm lebenden Raben ihren Unterschlupf verlassen. Genau dies geschieht im Jahr 2038: Das schwarze Federvieh nimmt die Flügel in die Krallen und macht sich vom Acker. Aus einem Dimensionstor dringen Dämonen in das Reich der Menschen. Doch selbst der Einsatz von biologischen Kampfstoffen und Nuklearwaffen kann das Böse nicht stoppen. Die Stadt liegt in Schutt und Asche, der Himmel verdunkelt sich. Nur einige wenige Männer und Frauen sind in der Lage, sich dem Angriff entgegenzuwerfen – und zwar jene, die noch in den alten magischen Künsten geschult sind. Exakt hier gehen Sie ins Rennen. Mit einem selbst erstellten Helden, wie es für Rollenspiele üblich ist, kämpfen Sie in der postapokalyptischen Stadt gegen den Fürsten der Finsternis und seine Schergen. Wohnzimmer-Recken setzen dabei auf magische Schwerter und verzauberte Fernkampfwaffen. Das Spielprinzip orientiert sich weitgehend an dem der brillanten und süchtig machenden *Diablo*-Reihe mit Action, Action und noch mehr Action. Ein Hauptziel des Spiels ist es, seinen anfangs reichlich

Prima Spielmacher

Die Flagship Studios in San Francisco: Hier hocken anders als in der PC ACTION-Redaktion nicht Dick und Doof oder Not und Elend. Nein, diese Jungs haben's wirklich drauf.

Stellen Sie sich vor, 15 brasilianische Fußballnationalspieler wandern nach Österreich aus und schaffen es, durch einen Trick eingebürgert zu werden – unsere geliebten Almöhis aus dem Nachbarland hätten plötzlich glatt eine Chance auf den WM-Titel! Wir bringen dieses fiktive Beispiel, um deutlich zu machen, was für ein Potenzial in den 2003 gegründeten Flagship Studios und damit *Hellgate: London* steckt. Sage und schreibe 15 von 27 Mitarbeitern entstammen der Spieleschmiede Blizzard North, die sich vor allem durch die *Diablo*-Reihe einen Namen gemacht hat. Und wir sprechen hier wahrlich nicht von Reinigungskräften, Leuten aus der Personalabteilung oder blasfreudigen Praktikantinnen, sondern von echten Spielmachern, allen voran Bill Roper. Er war Producer für *Warcraft 2* samt *Expansion Set*, *Diablo* und *Diablo 2*, *Starcraft* und *Starcraft: Broodwar*. Weitere Schlüsselpositionen besetzen David Brevik (Projektleiter, Chefdesigner und Chefprogrammierer für *Diablo 1* und *2*), Erich Schaefer (Projektleiter, Chefdesigner und Art Director *Diablo 1* und *2*), Max Schaefer (Art Director für *Diablo 2*; Executive Producer und Designer *Diablo 2: Lord of Destruction*), Kenneth Williams (Producer und Lokalisierungs-Producer *Diablo 2* und *Lord of Destruction*), Dave Glenn (Grafiker *Diablo 2* samt Add-on; vorher Grafiker bei Maxis und dabei zuständig für *Sim City 3000*), Peter Hu (Chefprogrammierer *Diablo 2* und *Lord of Destruction*), Phil Shenk (Chef-Charakter-Grafiker *Diablo 2* und Art Director fürs Add-on) und Tyler Thompson (Programmierer *Diablo 2*, Projektleiter *Lord of Destruction*).
Info: www.flagshipstudios.com

Foto: action press

»Endlich gefressen: Die Schlampen von Tic Tac Toe.«

Ein weiblicher Tempel-Ritter tritt diesem insektenartigen Boss-Monster mit Schwert und Schild gegenüber.

dödeligen, schwachbrüstigen Schützling liebevoll hochzupäppeln. Das geschieht zum einen durch Stufenaufstiege, zum anderen durch immer bessere Waffen, Rüstungen und neue Ausrüstungsgegenstände. All dies erbeutet der Held unter anderem, wenn er sich durch riesige Horden unglaublich fantasievoller, teils bizarrer Monster schnetzelt, brutzelt und locht (einige Beispiele finden Sie auf den Seiten 44 und 45 im Kasten „Demnächst im Mutantenstadl"). Die dahinscheidenden Viecher lassen freundlicherweise allerlei schöne Dinge fallen. Praktisch, dass Sie zwei Waffen gleichzeitig einsetzen dürfen, links eine Pistole und rechts ein Samuraischwert etwa, um Nah- und Fernangriffe simultan auszuführen. Vier Dämonen-Klassen wollen dem Recken ans Leder. Bestien sind tierähnliche Kreaturen und somit die niedersten Wesen. Darüber stehen Necros, lebende Leichen, in denen Dämonen hausen. Minions (englisch für „Lakaien") schließlich präsentieren sich als direkte Günstlinge der ranghöchsten spektralen Dämonen. Weil bekanntlich die Größe zählt, dürfen Sie sich in *Hellgate* hin und wieder mit richtig riesigen Viechern kloppen. Die messen schon mal 30 virtuelle Meter und mehr, verspricht Bill Roper, Chef der Spieleschmiede Flagship Studios.

DAS ZIEL IST DER WEG

Ein deutlicher Unterschied zu *Diablo* fällt direkt ins Auge: Statt von schräg oben sieht der Spieler das Geschehen größtenteils aus der Ich-Perspektive und ist damit näher am Geschehen. Bei Nahkämpfen schalten Sie wahlweise in die Verfolgersicht. Wer seinem Alter Ego zum ersten Mal per Maus und Tastatur Beine macht, hat fast das Gefühl, vor einem Ego-Shooter zu sitzen. Ob Sie Ihrem Gegner ordentlich Saures geben, hängt aber nicht von motorischen Fähigkeiten und Reflexen ab. Ausschlaggebend sind die Kampfwerte des Helden, die sich über die vier Haupteigenschaften Konzentration, Präzision, Ausdauer und Willenskraft, gut 30 Nebenfertigkeiten sowie seine Ausrüstung definieren. Wenn Sie schießen, brauchen Sie lediglich grob in die Richtung des Ziels blicken und treffen automatisch. Es ist also komplett anders als in der Realität, wo Männer immer wieder die Klobrille einsauen und dafür Schläge mit dem Nudelholz kassieren.

REINSTECKEN, SPASS HABEN

Die aus *Diablo* bekannte Sammelsucht wollen die Entwickler nicht nur dadurch anstacheln, das *Hellgate* mit satten 100 Waffenarten protzt. Nein, jede Knarre und jedes Schwert lassen sich zudem individuell aufmotzen. Die Kampfin-



»Macht Bill von Tokio Hotel und allen anderen Mädchen Spaß: Gummi-Twister.«

Eine Kabalisten-Amazone feuert zwei Mini-Flammenwerfer ab. Im Hintergrund ist eine Schockwelle zu sehen.

»Schwierig: im Kino zwei Flammen gleichzeitig in den Arm nehmen.«

Ein männlicher Kabalist hat soeben mit seinem Feuerzauberspruch einige Zombies und Kobolde gegrillt.



Hast du einen guten Charakter?

Bislang haben die Flagship Studios nur zwei Charakterklassen bekannt gegeben: die Templer und die Kabalisten. Und was können die so? Wir verraten es Ihnen.





TEMPLER

Der Ritter ist gezwungen, in den Nahkampf zu gehen, weil manche seiner Fähigkeiten Vengeance-Energie (englisch für „Rache") verbrauchen, die er nur generiert, wenn er nicht zu weit von Gegnern entfernt steht. Templer-Männchen und -Weibchen sind Spezialisten in diesen drei Disziplinen:

- **Kampf**
  Bestimmte Abfolgen von Links- und Rechtsklicks lösen Spezialattacken aus. Andere Fertigkeiten in diesem Bereich erhöhen beispielsweise die Chance auf einen kritischen Treffer oder den Schaden allgemein.
- **Segen**
  Der Ritter kennt gottesdienstähnliche Zeremonien, die kurzzeitig seine Angriffs- und Abwehrfähigkeiten erhöhen. Er ist dann beispielsweise außergewöhnlich kräftig oder besonders schnell.
- **Heilige Auren**
  Mit heiligen Auren kann der Tempel-Ritter Dämonen schwächen, wenn diese dort hineingeraten, oder sich heilen.

KABALISTEN

Der Kabalist kämpft am liebsten aus der Ferne mit Zaubersprüchen oder beschwört Helfer. Er kann sich aber auch in eine scheußliche Kreatur verwandeln. Kabalisten-Frauchen und -Herrchen sind folglich Spezialisten in diesen drei Schulen:

- **Beherrschung**
  Mithilfe dieser Zauber fängt der Kabalist Kreaturen aus der Hölle und kann sie sogar trainieren. Die Viechereien sind dann gezwungen, die eigene Verwandtschaft zu attackieren und bestenfalls abzumurksen.
- **Hervorrufung**
  Der Magiekundige schöpft Energie aus geheimnisvollen Macht-Quellen, um damit quasi aus dem Nichts Zerstörungszauber zu schaffen, die riesigen Schaden anrichten.
- **Verwandlung**
  Damit wird der Kabalist selbst zum Dämon. Nette Begleiterscheinungen sind Tentakel, Hörner, Stacheln – das ganze Programm eben.



- 1 **Eigenschaftswerte**
  Diese Anzeige ist ein Mekka für Rollenspielfans: Unter dem Namen und der Klassenbezeichnung werden die Werte für die Haupteigenschaften Konzentration, Präzision, Ausdauer und Willenskraft angezeigt. Der zweite Block darunter führt die Lebensenergie, die Vengeance-Energie, die maximale Laufgeschwindigkeit, den Aura-Radius und den Zusatzschaden auf, den der Templer im Falle eines kritischen Treffers verursacht. Im dritten und letzten Block lässt sich der Rüstungsschutz ablesen und wie widerstandsfähig Templer Marcus (auf dem Screenshot) gegen physischen Schaden, Feuer, Elektrizität, Spektralenergie und Gift ist.
- 2 **Charakteransicht**
  Die Bezeichnung sagt alles. In den Feldern rund um den Helden sind Waffen und Rüstungsteile wie Helm, Brustpanzer und Stiefel angeordnet. In den neun kleinen Feldern direkt unter den Füßen des Templers finden kleine Ausrüstungsgegenstände Platz, angelegte Ringe etwa.
- 3 **Haupt-Inventar**
  Hier finden sich zwölf Plätze für größere Gegenstände wie Waffen und Rüstungsteile.
- 4 **Neben-Inventar**
  Das sind gewissermaßen die Hosentaschen des Helden, stolze 24 Stück. Darin kann der Recke Kleinkram ablegen, zum Beispiel Modifikationen oder Verbandskästen. Die zuletzt Genannten gehören zu den Ausrüstungsgegenständen, die stapelbar sind.
- 5 **Maustastenbelegung**
  Der Spieler entscheidet, wie die zwei Maustasten belegt sind. In unserem Fall hat Templer Marcus jeweils eine Pistole aktiviert, kann also mit beiden Waffen simultan abdrücken. Kabalisten legen auf die Tasten bevorzugt Zaubersprüche.
- 6 **Frei belegbare Hotkey-Leiste**
  Diese zwölf Felder lassen sich mit Fähigkeiten und Gegenständen besetzen. In unserem Fall ist lediglich der erste Hotkey vergeben. Dort sehen Sie einen Erste-Hilfe-Kasten. Ein Druck auf die entsprechende Taste genügt und der Charakter verarztet sich.





- Prozessor: Athlon 64 X2 4800+
- Mainboard: LANparty UT nF4 Ultra-D
- Festplatte: Raptor 150 GB
- Grafikkarte: nVidia 7800GTX (256 MB)
- Arbeitsspeicher: 2 GB DDR-400
- Optische Laufwerke: DVD+/-RW
- Tastatur: G15 Keyboard (USB)
- Maus: G5 Laser Mouse (USB)

Alle bei XG1 angemeldeten USER nehmen teil!

Anmeldeschluss ist der 31.07.2006
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Jetzt bei XG1 einen kostenlosen Kundenaccount anlegen und teilnehmen!





www.xg1.net

Gameserver supergünstig all inclusive direkte Anbindung Einsteiger bis Profi Sheduler für Autostart keine Vertragsbindung Free Install Kostenlose Spielewechsel Pay per Play

Das fehlt uns noch!

Hellgate: London **ist nur der Anfang. Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen erfuhren wir, dass bereits drei Fortsetzungen geplant sind.**

Hellgate 2: Berlin



Foto: action press

Grauenvolle Kreaturen überschwemmen Berlin. Diese wollen ganz Deutschland knechten. An der Spitze der Höllenbrut steht ein uralter Dämon: das Merkel. Es kann mit seiner Stimme und seinem Aussehen binnen Sekunden töten. Werden Sie es schaffen, die rechte Hand des Satans zu vernichten? Wer bei dem schicksalsträchtigen Kampf bestehen will, benötigt auf jeden Fall einen Spiegel und Ohrenstöpsel. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt ...

Hellgate 3: Geilenkirchen Adult Version



Foto: action press

Die Männer von Geilenkirchen leben in Angst und Schrecken, seit eine Horde blonder, großbrüstiger und auch sonst äußerst attraktiver, blutjunger Nymphomaninnen aus dem All gelandet ist. Die Amazonen zwingen ihre Opfer ständig zum Sex, wo die doch viel lieber mit ihren fetten Frauen sprechen wollen! Als Spieler ist es Ihre Aufgabe, den Ort vor den Aliens zu retten. Zur Not mit Ihrer ganzen Manneskraft. Ein Alptraum beginnt ...

Hellgate 4: Llanfairpwllgwyngyll



Im walisischen Ort Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch, die Abkürzung lautet Llanfairpwllgwyngyll (kein Scheiß!), zwingen Teufelsdiener die Bewohner, böse Worte zu sagen. Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz oder Donaudampfschifffahrtselektrizitätenhauptbetriebswerkbauunterbeamtengesellschaft zum Beispiel. Klar, der Spieler muss den Wahnsinn stoppen!



»Glühwürmchen: fliegendes Suizidkommando.«

Dieser Zombie macht aus nächster Nähe Bekanntschaft mit dem Cluster-Gewehr eines Tempel-Ritters.

»In die Jahre gekommen: der rote Blitz.«

»Ey, Alter. Hast du auch so coole Hallus wie ich?«

Der Kabalist setzt einen so genannten Spektral-Bolzen gegen den Kobold ein.

Mit einem Spezial-Sprungangriff und zwei Blitz-Schwertern attackiert diese Templerin ein Untoten-Pärchen.

strumente verfügen nämlich wie eine Frau über mehrere nützliche Steckplätze. Darin können Sie so genannte Modifikationen platzieren, die der Ausrüstung zusätzliche oder bessere Eigenschaften verleihen. „Mods enthalten Extras wie Munitionsclips, Batterien, Brennstoffzellen, Raketen oder Relikte", erklärt Roper. „Das Fackelschwert hat beispielsweise maximal einen Brennstoff- und einen Relikt-Slot. Wenn eine solche Klinge auftaucht, kann der Spieler die Steckplätze mit entsprechenden Mods belegen." So erhält die Waffe die Eigenschaft, die in der Mod-Beschreibung steht. Fügt der Spieler etwa eine giftige Brennstoffzelle in die Waffe, erleidet der Gegner künftig bei jedem Schlag zehn Prozent mehr Giftschaden. „Es gibt hunderte dieser Mods und alle wollen gefunden werden!", sagt Roper. Manche machen Sie resistenter gegen physischen Schaden, Feuer, Elektrizität, Spektralenergie oder Gift, um noch ein Beispiel zu nennen. Modifikationen lassen sich übrigens auch wieder aus der Waffe fummeln, was zum fröhlichen Experimentieren einlädt.

PRINZIP ZUFALL

Selbstverständlich gibt es in *Hellgate* auch unterschiedliche „Berufe". Allerdings knausern die Entwickler in dieser Beziehung ein wenig mit Informationen, sodass bislang nur zwei Klassen bekannt sind. Da wäre einerseits der Templer, der eine Mischung aus Krieger und Paladin darstellt. Wer möchte, darf ferner einen Abenteurer oder eine Abenteurerin verkörpern, die den Zauberkundigen aus gängigen Fantasy-Welten entspricht: Der eingangs erwähnte Kabalist ist Magier und Hexenmeister; notorische Rollenspieler mögen ihn eventuell als Warlock bezeichnen. Obwohl sich beide Charaktertypen spielerisch stark unterscheiden (mehr dazu lesen Sie auf Seite 43 im Kasten „Ein

Demnächst im Mutantenstadl



SHULGOTH Ein höherer Dämon, der zwar blöd wie Brötchen ist, dafür aber unfassbar stark. Außerdem atmet er ätzende Dämpfe aus.

FETID HULK Hat Fäuste wie Abrissbirnen und im Leuchtkinn lagert virulentes Toxin – Abstand halten!

STALKER Gehört zur Klasse der Bestien. Obwohl physisch schwach, macht ihn seine Schnelligkeit gefährlich.



Hart: Nur mit zwei Pistolen versucht der Held, sich eines größeren Zombie-Angriffs zu erwehren.

guter Charakter") ist ihnen gemein, dass sie nicht nur Hokuspokus betreiben, sondern auch kräftig zulangen können. Den klassischen Zauberer aus einem *Baldur's Gate*, der ob seines Berufsstandes superharten Beschränkungen unterliegt und deshalb als Rüstung maximal eine Unterhose tragen darf, soll es nicht geben. Wenngleich ein Kabalist natürlich keinesfalls im Plattenpanzer durch die Pampa tappt. So weit geht die Liebe dann doch nicht. Die sich bereits im Internet entwickelnde Fanszene spekuliert indes eifrig, wie eine dritte Klasse aussehen könnte (Surftipp: http://hellgate.ingame.de). Abwechslungsreich soll *Hellgate* unter anderem deshalb ausfallen, weil nicht nur Waffen, Rüstungen, Gegenstände, Sonderereignisse, Zaubersprüche und sogar Feinde vom Spiel zufällig generiert werden; aus diversen festgelegten Grundtypen und von storyrelevanten Nichtspielercharakteren abgesehen natürlich. Sogar die Levelarchitektur entsteht, indem die Software kleine Versatzstücke zusammenwürfelt. „Kein Spiel ist gleich. Es ist jedes Mal anders, wenn du neu beginnst. Dynamisch generierte Landschaften, Gegner und Belohnungen sind die Basis dafür." Ja, eigentlich kennen wir das bereits aus *Diablo*. Weil aber das *Hellgate*-Universum dreidimensional ist, bekommt diese Methode eine ganz besondere Bedeutung. Ohnehin: Die geistigen Väter des Spiels versprechen deutlich mehr Überraschungsmomente als bei *Diablo*.

AB IN DIE U-BAHN!

Das Abenteuer findet nur im arg lädierten London statt, sodass Szenarien wie Sand- und Eiswüsten oder Dschungel- und Sumpfgebiete flachfallen. Trotzdem versprechen die Macher Variantenreichtum. Schließlich finden sich in der englischen Metropole viele Baustile wieder, viktorianische oder gotische Gebäu-



GROTESQUE Ein niederer Dämon. Trotzdem einer unserer Lieblinge, weil er so nett aus verknoteten Leichenteilen zusammengewurstelt ist.

FLESH EATERS Menschen, die den Dämonen zum Opfer gefallen sind und als Zombies weiterleben.

BLADE MINION Am rechten Arm eine Klinge, links eine Greifzange und Kraft ohne Ende: Mit Blade Minions ist nicht gut Kirschen essen.





- Prozessor: Athlon 64 X2 4800+
- Mainboard: LANparty UT nF4 Ultra-D
- Festplatte: Raptor 150 GB
- Grafikkarte: nVidia 7800GTX (256 MB)
- Arbeitsspeicher: 2 GB DDR-400
- Optische Laufwerke: DVD+/-RW
- Tastatur: G15 Keyboard (USB)
- Maus: G5 Laser Mouse (USB)

Alle bei XG1 angemeldeten USER nehmen teil!

Anmeldeschluss ist der 31.07.2006
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Jetzt bei XG1 einen kostenlosen Kundenaccount anlegen und teilnehmen!





www.xg1.net

Einfache Bedienung für Gameserver Zahle nur wenn das Spiel läuft alle Top Games Kostenlose Spielewechsel Traffic inklusive Integriertes Clanmanagement Superschnell Lagfrei



»Schaut albern aus: Tintenfisch als Hut.«

Jetzt heißt es aufgepasst: Der Dämon holt mit seinem magischen Schwert aus.

»Neulich vor dem Altenheim: Hört endlich auf, hier so laut im Garten zu spielen, sonst gibt's mit dem Stock, ihr scheiß Kinder!«

»Das wird ein billiger Tag: blinder Polizist mit Radarpistole.«

Dieser Kabalist benutzt ein so genanntes Fokus-Gerät, um einen Spektral-Peitschenhieb zu zaubern.

Auch Dämonen benutzen unterschiedliche Waffen. Diesen Gesellen sollte man besser mit dem Schießeisen auf Distanz halten.

INTERVIEW

„WIR MACHEN DAS GRÖSSTE ITEM-BASIERTE SPIEL ALLER ZEITEN!"

Es war schwierig, ihn für ein Interview zu kriegen. Denn Bill Roper ist ein beschäftigter Mann. Letztendlich konnte uns der Chef der Flagship Studios aber nicht entrinnen. Er stellte sich bereitwillig kritischen Fragen zum *Hellgate*-Kampfsystem und sprach mit uns sogar über Angela Merkel.

PC ACTION Dir ist klar, dass Rollenspieler Zahlen lieben und fanatisch sind. Sie würden ein Rollenspiel heiraten, wenn die Packung ein Loch hätte. Gib uns doch bitte ein paar Zahlen zum Spiel.
BILL ROPER: Wir wissen, dass Rollenspieler nicht nur ausgefeilte Charaktere und Welten mögen, sondern sich auch in das vergraben, was dahinter steht, besonders Zahlen. Mit *Hellgate: London* machen wir das bislang größte Spiel, das den Fokus auf das Sammeln von Gegenständen legt. Wir haben beispielsweise über 100 Basis-Waffentypen. Durch einen Zufallsgenerator entstehen mehrere Hunderttausend Varianten. Ein weiterer Punkt sind Modifikations-Steckplätze. Diese erlauben es, eine Waffe so zu konstruieren, wie der Spieler sie gern hätte. Das pusht die Zahl an Möglichkeiten auf mehrere Millionen. Wir haben ferner vier Dämonen-Gattungen mit jeweils dutzenden von Arten, die ebenfalls per Zufall modifiziert werden. Beim Charakter-Level haben wir noch kein Limit, haben aber bereits bei *Diablo*, gezeigt dass wir es hoch mögen.

PC ACTION Wir lieben die Brüste und den Hintern der Templerin, das ist schon mal ein Pluspunkt. Aber was bietet euer Spiel, was es im Vergleich zu anderen Titeln besonders macht?
BILL ROPER: Das größte ist die Zufallskomponente. Wir lieben Erzählungen von Spielern, wonach diese in der gleichen Gegend unterwegs sind, aber völlig andere Erfahrungen machen. Das bedeutet auch, dass du niemals auf die gleichen Gegner triffst, wenn du noch mal durch einen Abschnitt gehen möchtest, um bessere Gegenstände zu finden oder mehr Erfahrungspunkte zu scheffeln. Ein anderer großer Unterschied ist die Kombination aus Einzelspielerspiel und Online-Rollenspiel, inklusive Server, Infrastruktur, Service und gesicherter Charakterdatenbank. *Hellgate* ist so konzipiert, dass beide Spielergruppen zufrieden gestellt werden. Außerdem bedeutet die Online-Struktur, dass wir immer wieder neuen Inhalt veröffentlichen können. Lange Zeit, nachdem das Spiel erschienen ist.

PC ACTION Du hast mal gesagt, du bist ein lausiger Ego-Shooter-Spieler. Ist das der Grund für das automatische Zielsystem bei den Kämpfen? Was sagst du Leuten, die das kritisieren?
BILL ROPER: Ich bin ein ziemlich schlechter Shooter-Spieler, aber wir machen den Titel ja nicht für mich. Erfolg in Rollenspielen basiert nun mal hauptsächlich auf den Fertigkeiten, Sprüchen, Statistiken und der Ausrüstung, und nicht auf den Fertigkeiten des Spielers, zu zielen. Und trotz der Ego-Perspektive ist und bleibt *Hellgate* ein Rollenspiel. Wir glauben, dass auch Ego-Shooter Fans von den mehr als 100 modifizierbaren Waffen und der Vielzahl der Areale begeistert sein werden. Wir haben aber über eine Fertigkeit diskutiert, die es erlaubt, die automatische Zielfunktion abzuschalten, wodurch sich der Spieler stärker auf sein Können verlassen kann. Wo immer wir glauben, dem Spieler eine Wahl geben zu können, wollen wir dies auch tun.

»Will gelernt sein: unauffällig Popel verstecken.«

Der Mann, der *Diablo* erfand: Bill Roper.

PC ACTION *Hellgate* hat ein ungewöhnliches Szenario für ein Rollenspiel. Bei klassischen Fantasywelten ist alles klar: Hobbits sind noch kleiner als Japaner, Elfen schwul, und so weiter. Glaubst du nicht, dass es schwierig sein könnte, sich in *Hellgate* reinzufuchsen?
BILL ROPER: Wir denken, dass die Grundgedanken hinter *Hellgate* für Spieler sehr greifbar sind, auch wenn unsere Welt sich deutlich von der anderer Rollenspiele abhebt. Die Gegner sind Dämonen. Dämonen sind böse. Jeder kann sich vorstellen, das Böse auszurotten und das ist auch der Grundgedanke jeden Rollenspiels. London ist eine internationale Stadt, die viele Sehenswürdigkeiten wie den Big Ben oder die Themse besitzt. Jeder kennt diese Orte und genau dort laufen unsere Quests ab. Die Kombination aus Sciencefiction- und Fantasy-Elementen ist etwas sehr Spezielles, so was gab's noch nie. Aber wir glauben, dass jeder Spieler seinen Weg durchs Spiel macht. Das ganze Szenario wirkt schnell sehr glaubhaft.

PC ACTION Kannst du was zu den Aufträgen erzählen? Wir hassen langweiligen „Bring Gegenstand A zu Person B"-Kram. Würden wir das wollen, hätten wir bei UPS angefangen.
BILL ROPER: Wir haben Quests, Missionen und Ereignisse. Quests spinnen die Geschichte fort. Das sind die bedeutungsvollsten, erzählenden Aspekte des Spiels und sie werden genutzt, um den Spieler durch die Welt zu leiten. Quests können lang dauern, vor allem in höheren Levels, und bringen tiefgehende und interessante Erlebnisse. Missionen sind kürzer und leiten den Spieler innerhalb von 15 bis 20 Minuten ans Ziel. Manche dieser Aufträge fallen in die FedEx- oder Sammel-Ecke. In *Hellgate* sind Missionen zufällig generiert, sodass das Format zunächst zwar ähnlich scheint, sich aber ändert. Missionen erlauben es dem Spieler ebenso, seinen Stand innerhalb einer der zahlreichen Fraktionen der Welt zu verbessern. Ereignisse sind genau das, wonach sie klingen – spezielle Vorkommnisse. Sie sind an bestimmte Areale in der Welt gebunden und kommen selten vor. Ein Beispiel wäre, wenn dein Charakter eben durch einen Raum läuft und plötzlich auf seinem PDA-Minicomputer ein Hilferuf erscheint. Antwortest du, wirst du zu einem verwundeten Templer geführt. Wenn du ihn gefunden hast, schickt er dich auf eine Rettungsmission.

PC ACTION Nehmen wir an, *Hellgate* und *Diablo 3* würden am selben Tag veröffentlicht. Wie würdest du einen *Diablo*-Fan überzeugen, dass er euer Spiel kauft und nicht das Konkurrenz-Produkt? Waffen und Schläge sind nicht gestattet!
BILL ROPER: Ich hoffe, dass die Spieler beide kaufen! Es ist schwierig, die Titel zu vergleichen. Blizzard hat ja bis heute noch nicht mal bekannt gegeben, dass sie wirklich an *Diablo 3* arbeiten. Der Fakt, dass die *Diablo*-Schöpfer nun alle bei Flagship tätig sind, ist jedoch ein deutlicher Hinweis, dass *Hellgate* genial wird. Das dürfte ein gutes Argument sein, dass die Leute da draußen uns eine Chance geben.

PC ACTION Deutschland ist längst von Monstern überrannt worden, unter der Führung einer Dämonin namens Angela Merkel. Es wäre sehr nett, wenn ihr ein Add-on *Hellgate: Berlin* machen würdet, damit wir diese Kreatur wenigstens in der virtuellen Realität stoppen können ...
BILL ROPER: Nun, ich bin nicht sicher, ob es eine gute Idee wäre, Regierungsoberhäupter als Dämonen darzustellen. Aber wir wären sehr froh, wenn das Spiel so gut ankäme, dass wir uns darum kümmern können, was außerhalb von London geschieht, in der restlichen Welt. Eine der großen Chancen an *Hellgate* zu arbeiten war, die Kultur, die Mythen, die Legenden und die Helden Großbritanniens kennen zu lernen. Wir würden uns freuen, das Gleiche mit eurem Fleckchen Erde machen zu dürfen.



Brutzler: Der Templer äschert schnell ein paar Untote ein.

de liegen zwischen römischen Aquädukten und schaurigen Pestgräbern eines Friedhofs. An anderer Stelle wiederum wachsen vielleicht moderne Hochhäuser in den Himmel. Von der Zufallsgestaltung der Levels ausgenommen sind markante Gebäude, Plätze und Sehenswürdigkeiten wie das Parlament, der Covent-Garden-Market oder die St.-Paul's-Kathedrale. Derlei Orte spielen beim Leveldesign eine große Rolle. So erwartet Sie beispielsweise eine Mission im Big Ben. Ziel ist es, sich in dem Uhrenturm immer weiter nach oben zu kämpfen. Ebenfalls für das Spielprinzip wichtig sind die weit verzweigten Netze der Abwasserkanäle und der bekannten Londoner U-Bahn. Die Tunnel dienen als Tummelplatz für Dungeon-Fans, die sich in der Welt von Elfen, Zwergen und Orks normalerweise am liebsten in finsteren Höhlen und Kellern herumtreiben. In der „Tube" („Röhre", gemeint ist die Metro) finden sich auch Stützpunkte. Heiler, Waffenbastler, Rüstungsmacher und Wirte bieten dort ihre Dienste an. Die unterirdischen Siedlungen sind außerdem Knotenpunkte, um per Karte schneller reisen zu können – sofern man die entsprechenden Bahnhöfe bereits gefunden hat. Je zur Hälfte in dunklen Gängen und an der eher weniger frischen Luft soll sich das Abenteuer abspielen.

FÜR MEHR SPIELER

Hellgate will auch Gruppenerlebnisse ermöglichen. Womit wir beim Stichpunkt „Online-Rollenspiel" wären. Die Entwickler, die ja bereits viel Erfahrung mit *Diablo* und dem zugehörigen Battle.net haben, wollen vor allem Missionen für bis zu acht Spielern designen, aber auch so genannte „Raids" („Überfälle"). Das sind Gefechte, bei denen sich dutzende Online-Zocker gemeinsam mit besonders fiesen Monstern fetzen. Damit sich die Partys, also Spielergruppen, nicht gegenseitig auf die Füße tappen, generiert die Software eine so genannte Instanz wie etwa in *World of Warcraft*. Das heißt im Prinzip nichts anderes als „geschlossene Gesellschaft". Demzufolge darf immer nur eine Gruppe in das Gebiet. Ein Auktionshaus à la Ebay, wo Sie Waffen und Gegenstände handeln können, ist ebenso geplant wie die Einrichtung einer Gladiatoren-Arena. Dort lassen zwei ehrgeizige Spieler ihre Lieblinge aufeinander los. Experten nennen das PvP (Player versus Player, also Spieler gegen Spieler). Man könnte aber auch Schwanzvergleich sagen. Apropos Schwanz: Die ganz Harten erfreuen sich am Hardcore-Modus. Wer in diesem Schwierigkeitsgrad spielt und seinen Helden in die ewigen Jagdgründe abreiten lässt, hat ihn für immer verloren. Ob der Mehrspielerteil letztendlich gebührenpflichtig wird, ist indes noch unbekannt. Dasselbe gilt für den Veröffentlichungstermin: *Hellgate* kommt, aber wann genau, weiß man nicht. Quasi wie unser Textchef. Aber der ist ja auch fast 50. Harald Fränkel

Info: www.hellgatelondon.com

Hellgate: London

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Flagship Studios/Namco
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	„Wenn's fertig ist!"
VERGLEICHBAR	Diablo 2

HARALD FRÄNKEL

Für mich sind im Leben nur drei Dinge sicher: 1. Ich werde sterben. 2. Tokio Hotel sind die Töchter des Teufels. 3. Bill Roper und seine Vertrauten haben noch nie ein Spiel in den Sand gesetzt und werden nie ein Spiel in den Sand setzen. Auch wenn ich es als Actionfan ehrlich gesagt doof finde, dass ich bei Kämpfen nichts können muss. Ich lasse mich aber gern eines Besseren belehren. Deshalb suche ich eine Frau mit Brustimplantaten, weil ich endlich wissen möchte, ob sich das echt anfühlt. Ist nur wissenschaftliche Neugierde, ehrlich!





- Prozessor: Athlon 64 X2 4800+
- Mainboard: LANparty UT nF4 Ultra-D
- Festplatte: Raptor 150 GB
- Grafikkarte: nVidia 7800GTX (256 MB)
- Arbeitsspeicher: 2 GB DDR-400
- Optische Laufwerke: DVD+/-RW
- Tastatur: G15 Keyboard (USB)
- Maus: G5 Laser Mouse (USB)

Alle bei XG1 angemeldeten USER nehmen teil!

Anmeldeschluss ist der 31.07.2006

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Jetzt bei XG1 einen kostenlosen Kundenaccount anlegen und teilnehmen!



- Preise je nach Art der Bezahlung -



www.xg1.net

Freie Spielewahl Super Administrationsoberläche keine Vertragsbindung Clanverwaltung integriert schnelle Server super Gameplay unterschiedliche Adminlevel Alle Top Games

Letzte Chance: 0,– €

Nutzen Sie jetzt noch schnell die DSL-Chance des Jahres: Bei der großen „GMX Nulltarif-Aktion" gibt's die echte GMX DSL-Flatrate dauerhaft zum Nulltarif – und zwar für ganz Deutschland. Egal, ob Sie auf dem Land oder in der City wohnen. Sie sparen jeden Monat!



* GMX DSL FreeFlat für 0,– Euro/Monat gibt es in Verbindung mit einem GMX DSL-Netzanschluss: mit bis zu 2.048 kBit/s für 19,99 Euro/Monat (einmaliges Bereitstellungsentgelt 29,95 Euro) oder mit bis zu 6.016 kBit/s für 24,99 Euro/Monat (ohne Bereitstellungsentgelt). GMX DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

Optional: die GMX Phone_Flat (rund um die Uhr ins deutsche Festnetz telefonieren für 9,99 Euro/Monat) gibt es exklusiv für Privatkunden dazu. GMX DSL-Telefonie: Kostenlos telefonieren zwischen GMX-, 1&1- und WEB.DE Nutzern, bzw. ins deutsche Festnetz für 1 Ct./Min. Für die komfortable GMX DSL-Telefonie mit der GMX Phone_Flat und Ihrem vorhandenen Telefon nutzen Sie das GMX DSL-Modem mit PhoneBoard für 0,– Euro. Hardware-Preise gelten zzgl. 9,60 Euro Versandkosten-Pauschale.

Member of united internet

Die Mindestvertragslaufzeit der Angebote bei GMX beträgt jeweils 24 Monate. Diese Angebote gelten für alle, die in den letzten drei Monaten keine GMX DSL-Kunden waren und bei Neuanmeldung zu GMX DSL. Alle Preise inkl. MwSt.

DSL-Flatrate für alle!*

Ganz einfach, ganz günstig:

Kostenlos einsteigen!*
DSL-Modem oder WLAN-Router erhalten Sie bei GMX kostenlos* dazu. Und auf Wunsch sparen Sie auch noch die einmalige Bereitstellungsgebühr!* Einfach bestellen über www.gmx.de oder 0180/500 23 14 (12 Ct./Min.).



Jetzt kostenlos einsteigen!*
Bereitstellungsentgelt: 0,– €!*
WLAN-Modem: 0,– €!*

Einfach starten!
Sie erhalten Ihre Zugangsdaten, Modem, DSL-Splitter und Quickstart-Handbuch bequem per Post. Einfach DSL-Splitter mit Telefonanschluss verbinden, Modem und PC anschließen, dem Installations-Assistenten zur DSL-Einrichtung folgen - fertig!

Gleich mitbestellen und doppelt sparen: GMX Telefonie

Für nur 9,99 Euro/Monat* rund um die Uhr ins gesamte deutsche Festnetz telefonieren!*
Die meisten GMX DSL-Kunden wählen schon jetzt die DSL-Phoneflat. Einfach Ihre ganz normalen Telefone in die optional erhältliche GMX DSL Surf & Phone Box einstecken, schon telefonieren auch Sie kostenlos* ins gesamte deutsche Festnetz. Wenigtelefonierer wählen alternativ den supergünstigen 1 Cent/Minute-Tarif*.



„GMX Nulltarif*-Aktion" nur noch bis 30.6.2006
Jetzt schnell noch einsteigen und mit Highspeed ins Internet starten!



www.gmx.de
0180/500 23 14 (12 Ct./Min., Mo. bis Sa., 8-20 Uhr)

GMX
Feel free!

»Die Easy Rider heissen jetzt Easy Twix.«

Diesen Typen begegneten wir während unserer Vorabsession übrigens nicht. Wo die Biker wohl auftauchen?



Gib Gras, ich will Spaß!

Ende August erscheint EL MATADOR. Wir hetzen die Drogenbarone schon jetzt durch den Dschungel.

PC ACTION-Redakteure sind nicht nur bei den Weibern beliebt, sondern auch bei den Spiele-Entwicklern. Deshalb haben die Macher von *El Matador* bereits vor Monaten mit einer spielbaren Version bei uns vorbeigeschaut. Da die Veröffentlichung Ende August ansteht und somit immer näher rückt, haben wir erneut die zuständigen PR-Herrschaften von Frogster eingeladen, um *El Matador* auf den Zahn zu fühlen. Fazit: Der geradlinige Shooter hat weiter zugelegt – in spielerischer und vor allem optischer Hinsicht.

RACHE IST SÜSS

Sie haben unsere Vorschau vor einigen Ausgaben verpasst? Kein Problem. Hier eine Zusammenfassung von Story und Spielmechanik: Sie mimen einen Agenten der DEA (Drug Enforcement Administration). Aber natürlich nicht irgendeinen 08/15-Heini, sondern den namensgebenden El Matador. Er ist der Schrecken aller Drogen-Bosse. Nachdem diese auch noch seinen Bruder um die Ecke gebracht haben, ist er noch ehrgeiziger. Auch weil sich herausstellt, dass es einen Verräter in den eigenen Reihen gibt. Wer das ist? Das erfahren Sie in einer von über 40 atmosphärischen Zwischensequenzen. Jedenfalls macht sich der Held mit seinem Spezialistenteam nach Lateinamerika auf, um die



»Ich will meinen BH zurück!«

Die herumstehenden Objekte sollte man eigentlich als Deckung nutzen. Deshalb heißt es hier gleich „Game Over".

»Hallo, Frau Meier! Ist Peter da? Nein? Ist Hacien da oder ist ein Fisch namens Wan da? Was ist mit Fiat Pan?«


>>Der Bootsektor der Festplatte ist beschädigt. Wir müssen über den Heli-Sektor rein!<<

Das Einsatzteam stürmt die Insel. Während sich der Held mit dem Boot nähert,fliegen weitere Spezialisten ein.

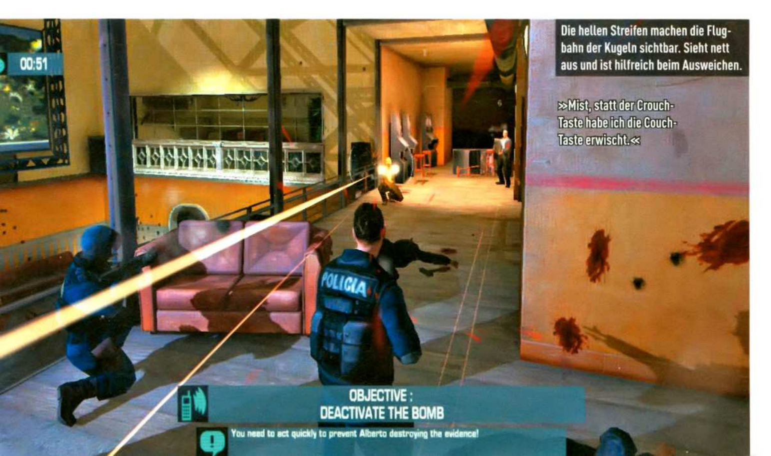
Verbrecher direkt vor Ort zu bestrafen. Jawoll, man muss das Problem an der Wurzel anpacken!

MAX PAYNE LÄSST GRÜSSEN

In spielerischer Hinsicht bietet *El Matador* keine großartigen Innovationen. Will es auch nicht. Die Entwickler von Plastic Reality sehen das ganz locker und erklären, dass sie bewährte Shooter-Elemente mit aktueller Technik kombinierten. Das bedeutet lineares Geballer aus der Verfolgerperspektive. Garniert mit Zeitlupe und dem aus *Max Payne* bekannten Bullet-Time-Effekt. Moment mal – ist Zeitlupe und Bullet-Time nicht ein und dasselbe? In diesem Fall nicht! So können Sie in *El Matador* so oft Sie wollen verlangsamt durch die Gegend hechten. Die Zeitlupen-Leiste schrumpft dabei kein Stück. Sobald so ein Hechter beendet ist, schaltet das Spiel wieder automatisch in die Normalgeschwindigkeit zurück. Aktivieren Sie stattdessen die „echte" Zeitlupe, verlangsamt sich das Spielgeschehen so lange, bis Sie die entsprechende Taste erneut drücken oder der Slow-Motion-Leiste der Saft ausgeht. Während der „echten" Zeitlupe können Sie nicht nur hechten und ballern, sondern tun und lassen, was Sie wollen.

SOMMER, SONNE, TOD!

Das fertige Spiel umfasst 18 Levels. Wir haben bereits einige sehr coole und vor allem bleihaltige Schauplätze besucht. Dabei sehen sowohl Innen- als auch Außen-Areale gut aus, sind in Sachen Level-Architektur jedoch sehr linear. Alternativ-Routen sind rar gesät, daher gibt es auch keine Karte oder ähnliches. Unsere Vorab-Session führte uns in eine Diskothek, in die Kanalisation, in diverse Villen. Wir trieben uns auch im Yacht-Hafen, in Lagerhäusern, Dörfern und Dschungel-Abschnitten herum. Schön: Überall steht Zeugs rum, das bei Berührung oder Beschuss umfällt, herumkullert oder gleich explodiert. Letzteres schaut klasse aus. Wenn Sie etwa auf ein Benzinfass ballern und die



Die hellen Streifen machen die Flugbahn der Kugeln sichtbar. Sieht nett aus und ist hilfreich beim Ausweichen.

>>Mist, statt der Crouch-Taste habe ich die Couch-Taste erwischt.<<

Kleines Drogen-ABC

Der Drogen-Jargon umfasst viele Begriffe. Wir klären deren Sinn und Herkunft!

ANGEL DUST
Counter-Striker-Droge. Verwandt mit de_dust.

BONG
Spiele-Oldie, in dem Sie einen Punkt hin- und herspielen.

CRACK
Das Geräusch, das entsteht, wenn sich Hella von Sinnen auf einem Stuhl niederlässt.

DEA
Tankstellen-Kette, deren Tochtergesellschaft auch als Drug Enforcement Administration bekannt ist.

ECSTASY
Künstlich hergestellte Droge, die den Konsumenten in Ekstase versetzt; auch PC ACTION genannt.

FIX-BESTECK
Das benutzt eine deutsche Comic-Figur zum Essen. Bruder Foxi hat ein eigenes Besteck und sogar ein Tee-Service.

G-MAN
Synonym für „Gras-Verchecker". Taucht auch in *Half-Life 2* auf, was auf gewisse Hobbys von Valve schließen lässt.

HEROIN
Plattdeutsch für „Herein!" Aufforderung an Gäste, einzutreten.

ISCITÜRK, AHMET
Macht Frauen süchtig und versetzt diese in Ekstase.

JUTE
Hauptbestandteil von Hippie- oder Kiffer-Bekleidung.

KOKAIN
Als Abel seinem Bruder Kain mal wieder die Fresse polierte, rief er: „K.o. Kain!" Daraus wurde irgendwann Kokain.

LSD-TRIP
Abkürzung für eine Reise zum Lüneburger Schlachter-Dachverband.

MARIHUANA
In Holland legal und an jeder Ecke zu haben. In Deutschland illegal und an jeder Ecke zu haben.

NARKOTIKA
Gegenteil von Antarktika. Ist auch ein Pol der Erde oder so. Ist ja auch wurst. Hauptsache das Zeug knallt!

OPIATE
Verabschiedung, wenn man seinen Großvater ins Heim abschiebt. Sprich: „Opi, ade!"

PCP
Abkürzung für Phencyclidin. Eine Flugsaurierart aus dem Jura. War also irgendwann auch Anwalt.

QUADRATARSCH
Hat nix mit Drogen zu tun, trotzdem bekommt Britney Spears immer voluminösere Fettbacken. Musste mal raus!

ROCKMUSIK
Musik des Teufels. Wo Rockmusik läuft sind Drogen und leicht aufreißbare Frauen nicht fern.

SPEED
Film mit Keanu Reeves. Teil 2 war ziemlicher Schrott.

TIERISCHE DROGEN
Es gibt Kröten-Arten, die bewusstseinserweiternde Sekrete ausscheiden. Unser Marc Brehme gehört nicht dazu.

UMA THURMAN
Würden wir gern mit Drogen gefügig machen und fachgerecht verräumen.

VIDEOSPIELE
Unsere Lieblingsdroge. Bevorzugt sind Xbox 360 + *Table Tennis* und Nintendo DS + *Trauma Center*.

WATER WORLD
Einschläfernde Brechreiz-Droge von Kevin Costner.

XAVIER NAIDOO
Extrem schrecklich. Erzeugt Todeswunsch und ist abführend.

X-CHROMOSOM
Das zweite X-Chromosom macht Menschen doof, fahruntüchtig und Cellulite-anfällig. Eine der übelsten Drogen!

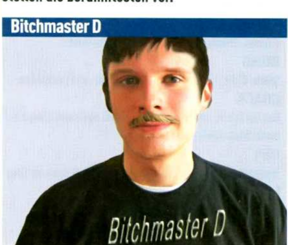
YOUNG MISS.DE
Extreme Online-Droge mit Totlach-Garantie. Frauen schreiben da über Probleme: www.bym.de/forum/index.html

ZEUGUNGSUNFÄHIGKEIT
Cool! Wer viele Drogen konsumiert, braucht keine Gummis!

Drogen-Baronmeter!

Narco-Bosse gibt es auch im echten Leben. Wir stellen die berühmtesten vor.

Bitchmaster D



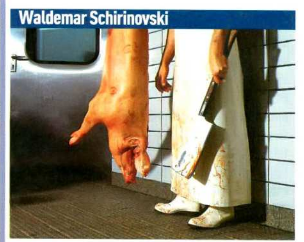
Farnsworth Winterbottom, besser bekannt als Bitchmaster D oder London Corleone, schmuggelt Heroin in Stereoanlagen. Den Anschluss für Audio-In ändert er einfach in Hero-In und füllt die Drogen direkt ein. Raffiniert.

Ngudu Tschabobo



Die mächtigste Kokain-Baronin Südafrikas ist besonders fies. Sie wurde reich, indem sie Wüstensand in CD-Form presste und die Scheiben unter dem Namen Sahara Connor weltweit in Umlauf brachte. Sie mischte auch Gorilla-Blut mit Crack und nannte das Zeug Donkey Kongo.

Waldemar Schirinovski

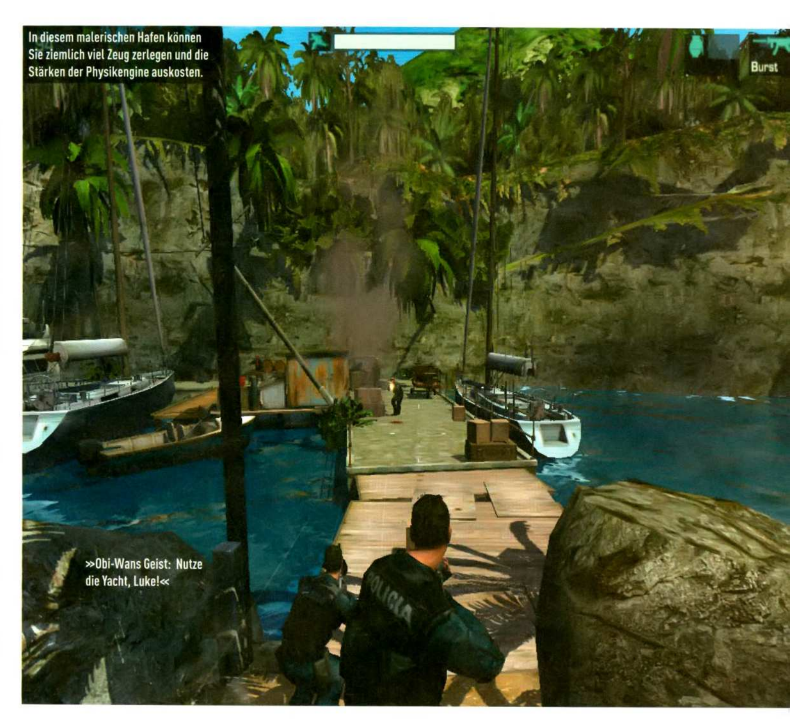


Auch als Schlächter von Moskau bekannt, obwohl er Bäcker gelernt hat. Er versteckt Drogen in Schweinekörpern. Diese gelangen per Tiertransport in die ganze Welt. Er erfand auch den Begriff „Mehrspieler-Schlachten", als er im Teamwork einen Ochsen auseinander nahm.

Prof. Dr. Steccin di Rosetto



Dieser Schuft versteckt Drogen in Unterleibern schwangerer Frauen, bevor diese die Grenze überschreiten. Danach holt er den Stoff wieder raus. Er flog auf, weil die angehenden Mütter eine Grenze zu oft überschritten: Die Grenze des guten Geschmacks, weil Schwangere wie dicke Affen aussehen!



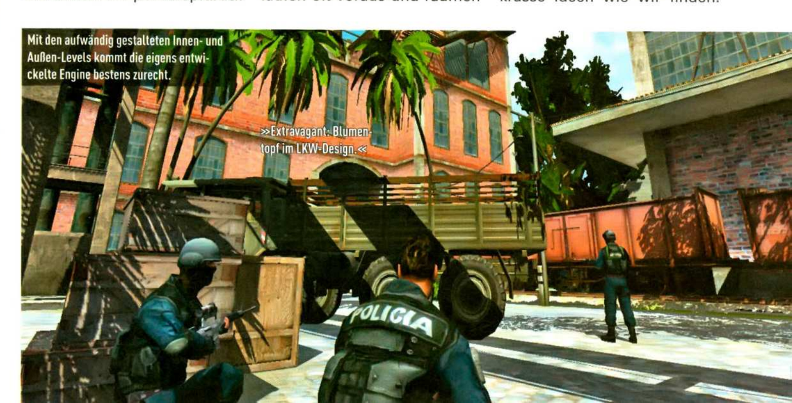
In diesem malerischen Hafen können Sie ziemlich viel Zeug zerlegen und die Stärken der Physikengine auskosten.

»Obi-Wans Geist: Nutze die Yacht, Luke!«

umstehenden Feinde dank der Explosion physikalisch korrekt über den Jordan fliegen. Generell ist das Physikmodell gelungen. Wenn Feinde getroffen zu Boden sinken, sieht das nicht ganz so nach heliumgefüllter Gummipuppe aus wie etwa bei der *Hitman*-Reihe. Dafür geht Nummer 47 weitaus abwechslungsreicher zur Sache als der Matador.

BALLERN, BALLERN, BALLERN!

Die spielerischen Aufgaben zählen sich sogar Kamele an einer Pfote ab. 1. Ballern 2. Irgendwas aktivieren oder deaktivieren. Zumindest war das in den von uns besuchten Levels so. Mal sollten wir per Knopfdruck Sprengkörper an tragenden Säulen einer Drogen-Lagerhalle anbringen, ein anderes Mal galt es einen Sprengsatz zu entschärfen, was sich als optionales Ziel entpuppte. Hin und wieder gib es also Aufgaben, deren Ausführung nicht zwingend erforderlich ist. Ob man für diese etwas Besonderes kriegt? Keine Ahnung, denn das konnte oder wollte man uns noch nicht verraten. Rund 50 Prozent der Spielzeit steht dem Matador ein Einsatz-Team zur Seite. Befehle erteilen Sie den Männern nicht. Die KI-Heinis tun aber automatisch alles, um Sie zu unterstützen. Sprich: Ihre treuen Sklaven laufen oft voraus und räumen den Weg für Sie frei. Dabei ist deren Verhalten laut Entwickler nicht geskriptet – bis auf wenige Schlüsselszenen, wo es der Story dient. Während unserer Vorführung gab es trotzdem keine nenneswerten Aussetzer der künstlichen Itelligenz. Das Team ist also wirklich eine Hilfe, nutzt die Eigenheiten der Umgebung, geht in Deckung und so weiter. Die Feinde haben wir in drei Gruppen eingeteilt: 1. Kanonenfutter oder Selbstmörder. 2. Die Cleveren, die sich auch mal verschanzten oder uns umzingelten. 3. Die Boss-Gegner, die richtg viel vertrugen und austeilten. Hier integrierten die Macher einige krasse Ideen wie wir finden.



Mit den aufwändig gestalteten Innen- und Außen-Levels kommt die eigens entwickelte Engine bestens zurecht.

»Extravagant: Blumentopf im LKW-Design.«

In dunkleren Abschnitten kommen die Echtzeit-Lichteffekte besonders gut.

»Hotelgast: Im Prospekt sahen der Pool größer und die Liegestühle bequemer aus.«

Einen Hubschrauber als Boss einzusetzen ist ja noch normal. Doch als wir uns etwa durch die Villa eines Herrn Koch kämpften, wurde es richtig abgefahren. Dieser Nazi hat seine Hütte zu einem Museum umfunktioniert, in dem nicht nur Panzer und Kanonen aus dem Zweiten Weltkrieg herumstehen, sondern auch Gemälde eines gebürtigen Österreichers mit Wahnvorstellungen. Am Levelende stellt sich uns der germanische Irre Koch inklusive einer Truppe blonder Kampflesben in den Weg. Es war sein letzter Fehler. Ahmet Iscitürk

Info: www.elmatador.net

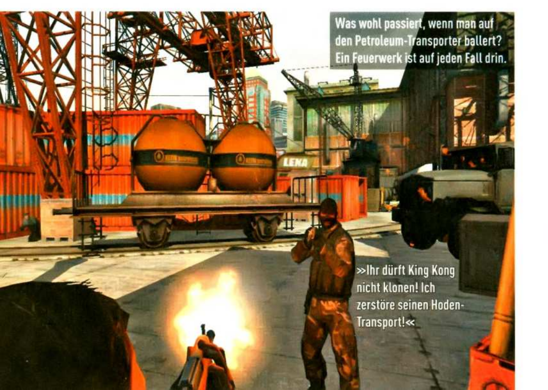
El Matador

GENRE	Action
HERSTELLER	Plastic Reality Tech./Frogster
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Ende August
VERGLEICHBAR	Max Payne, Advent Rising

AHMET ISCITÜRK

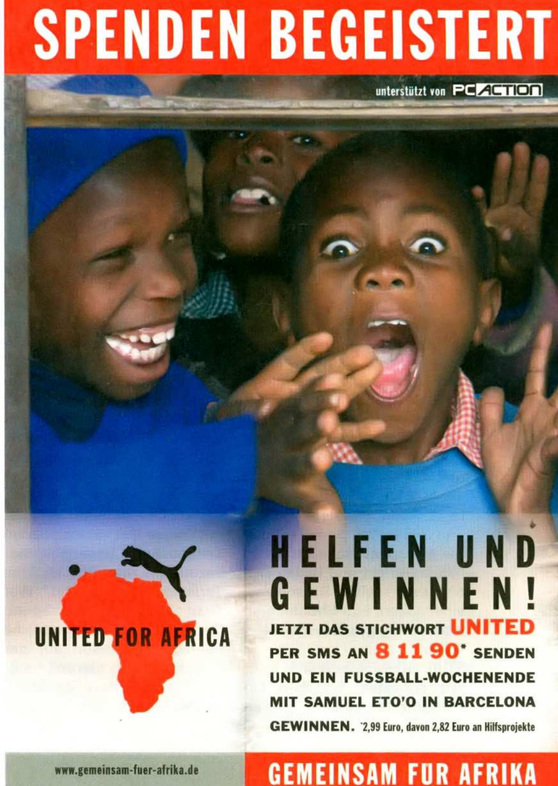


Plastic Reality Technologies? Auf Anhieb kam mir nur deren Strategie-Spiel *Korea: Forgotten Conflict* in den Sinn. Ihr neues Werk *El Matador* ist das genaue Gegenteil davon. Nicht das Denken, sondern pures Ballern steht im Vordergrund. Die Grafik ist sehr nett, das Tempo hoch, der Spielablauf linear. Nächste Ausgabe besuchen wir die Entwickler übrigens vor Ort in Prag! Real existierender Sozialismus oder Geburtsstätte zukünftiger Spielehits? Keine Ahnung, was mein letzter Satz bedeuten soll. Dafür klingt er irgendwie intelligent.



Was wohl passiert, wenn man auf den Petroleum-Transporter ballert? Ein Feuerwerk ist auf jeden Fall drin.

»Ihr dürft King Kong nicht klonen! Ich zerstöre seinen Hoden-Transport!«





Im Nahen Osten bekämpfen Sie aus einem Hinterhalt einen Panzer.

»Irakisches Kind freut sich über sein Spielzeuggewehr mit Kurbel.«

Studentenwerk

100 Jahre Kriegsgeschichte, 200 Waffen, acht Studenten: ALLIANCE: THE SILENT WAR ist alles andere als gewöhnlich.

Sie waren in Ihrer Jugendzeit faul wie PC ACTION-Redakteure und haben gezockt statt Lernstoff zu büffeln? Schämen Sie sich! Aber ganz so schlimm ist es dann doch nicht: Ein paar Studenten aus Massachusetts (USA) sorgen nun dafür, dass Geschichtsunterricht Spaß macht. Sie packen fast 100 Jahre Menschheitsgeschichte in ihren Shooter *Alliance: The Silent War*. Somit kriegen Sie auf spielerische Art Nachhilfeunterricht und bilden sich historisch weiter. Da soll mal einer sagen, Ego-Shooter sind nicht pädagogisch wertvoll!

STUDENTENGEMEINSCHAFT

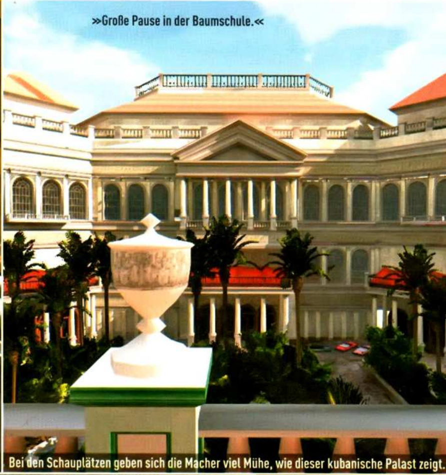
Wir sprachen mit dem Firmengründer Asi Lang. Er verriet uns einige interessante Hintergründe sowohl über das Projekt als auch über die Köpfe dahinter: „Wir sind spielbegeisterte Studenten der Harvard-Universität und gründeten unsere Firma namens Windward Mark Interactive im Jahr 2003. Wir sind zurzeit acht Leute. Wir planen aber, möglichst schnell zu expandieren. Wir wollen mit *Alliance: The Silent War* eine detaillierte Darstellung der militärischen Konflikte der letzten 100 Jahre erschaffen, die es den Spielern erlaubt, mit Waffen aus verschiedenen Zeitepochen gegeneinander anzutreten. Also eine Art *Gran Turismo* für Gewehre!" Wer *Gran Turismo* nicht kennt: Das ist eine umfangreiche Rennspielsimulation auf der Playstation. Im Klartext heißt das für Sie, dass im Mehrspieler-Modus von *Alliance* ein Trupp mit Waffen aus dem Ersten Weltkrieg gegen eine Gruppe amerikanischer Navy SEALs aus dem Jahr 1987 antreten kann. Diese von den Entwicklern getauften „Was wäre wenn?"-Szenarios sind das Kernstück des Mehrspielerparts.

ZEITREISEN

Neben diesem interessanten Mehrspieler-Modus plant Windward eine umfassende Einzelspieler-Kampagne. „Wir wollten eine riesige Kollektion an Waffen des 20. Jahrhunderts. Also kratzten wir uns am Kopf und fragten uns: Hmm, wie verpacken wir dies nun in eine angemessene Hintergrundgeschichte? Unlogische Ideen wie Zeitreisen kamen für uns nicht in Frage, also begannen wir eine Geschichte zu schreiben, die die Zeitepochen zusammenhält. Das Ergebnis ist sehr tiefgründig und cineastisch. Der Spieler beginnt als Bauer in der russischen Armee zur Zeit des Ersten Weltkriegs. Im Verlauf des Spiels durchleben Sie dann mehrere Kriegsgenerationen", erläutert Asi Lang. Das klingt zwar immer noch merkwürdig, aber was soll's. So wirken Sie an den Kommunistenunruhen im Berlin der Zwanzigerjahre mit, reisen während der Castro-Revolution durch Kuba und kämpfen Anfang der Siebziger im Nahen Osten. Firmenchef Lang versichert: „Die Schauplätze sind alle der Realität nachempfunden, genau wie die Konflikte. Doch wie die Geschichte letztendlich ausgeht, muss der Spieler selbst herausfinden." Bei der Frage, ob es in *Alliance: The Silent War* auch Fahrzeuge gibt, schweift Asi Lang ab: „Vehikel sind im Spiel kein großes Thema. Sie


»Huch! Du hast mich dermaßen erschrocken, dass mir die Erdnüsse aus der Hand gefallen sind!«

Ein angeschossener Gegner sinkt zu Boden.


»Große Pause in der Baumschule.«

Bei den Schauplätzen geben sich die Macher viel Mühe, wie dieser kubanische Palast zeigt.


»Ekelhaft: Stuhl am Boden.«

Zwei Feinde patrouillieren in einem prunkvollen Palast.



»Puma-Logo-Erfindungs-Computer.«

In einer Datenbank namens Warstudio begutachten Sie sämtliche Waffen des Spiels.

tauchen hier und da mal auf. Wir konzentrieren uns auf einen abwechslungsreichen Spielverlauf. So kämpfen Sie beispielsweise erst im Zweiten Weltkrieg in den Städten Norditaliens und schleichen später unauffällig durch eine deutsche Botschaft, um Zielpersonen zu erledigen. Unser Spiel ist einzigartig!" Eines ist sicher: Herr Lang besitzt ein gesundes Selbstbewusstsein.

WAFFENKÄFIG

Die Jungs bei Windward haben definitiv ein Faible für Waffen. Der Spieler legt an über 200 Wummen Hand an. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, erschufen die Entwickler das so genannte Warstudio. Dabei handelt es sich um eine interne Datenbank, in der Sie sämtliche Kaliber bestaunen dürfen. „Die Spieler können die Waffen sogar nach Produktionsjahr, Produktionsland und dem ballistischen Profil sortieren und durchstöbern", erzählt uns Asi Lang euphorisch. Besonders stolz sind die Entwickler auf die eigene Grafik-Technik, die *Alliance*-Engine: „Hervorstechend bei unserer Engine sind die fotorealistischen Lichteffekte. Wir wollten die sonnigen Straßen von Havanna genauso gut darstellen wie die dicke Luft im industrialisierten Berlin. Im Gegensatz zur Konkurrenz konzentrieren wir uns nicht auf düstere Korridore, wie sie beispielsweise bei futuristischen Shootern zum Einsatz kommen. Also haben wir alles dafür getan, dass wir Tageslicht in Echtzeit simulieren können, um ein bestmögliches grafisches Ergebnis abliefern zu können." Das hört sich alles sehr anständig an. Wann genau *Alliance: The Silent War* erscheint, konnten die Macher noch nicht verraten. Wenn Windward aber so fleißig weiterwerkelt, können wir wohl im nächsten Jahr einen interessanten Geschichts-Shooter erwarten. Geschichts-Leher begehen vorsichtshalber schon mal Selbstmord.

Lukasz Ciszewski

Info: www.alliancethegame.com

Alliance: The Silent War

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Windward Mark Interactive
FERTIG ZU	30%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Call of Duty 2, Half-Life 2

LUKASZ CISZEWSKI



Shooter, in denen ich durch meine Heimatstadt Berlin stampfen kann, finde ich generell sehr anregend. Die Fülle an Schauplätzen und Zeitepochen in *Alliance: The Silent War* ist riesig – und das ist auch gut so. Windward Mark Interactive rückt nun andere, unbekanntere Konflikte in den Vordergrund. Besonders gut gefällt mir der „Was wäre wenn?"-Modus, bei dem ich mit uralten Schießeisen gegen moderne Maschinengewehre antreten kann. Potenzial und eine feine Optik besitzt *Alliance* auf jeden Fall.

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von




*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

»Zeig mir deine Gletscherspalte, du Sau!«

Natürlich dürfen Sie Ihre Feinde wieder ausquetschen. Messer an die Kehle, Hand verdrehen und schon singen sie!

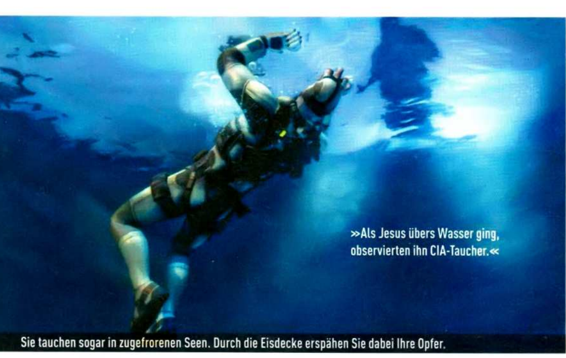
Den lässt du kalt aussehen!

Immer nur nett sein nervt und bringt selten Belohnung. Deswegen dürfen Sie in SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Ihre dunkle Seite ausspielen.

Das im Vorjahr veröffentlichte *Splinter Cell: Chaos Theory* war ein Spitzen-Spiel, doch selbst die fanatischsten Anhänger gaben zu, dass der ewigen Schleicherei durch die Dunkelheit, also Sams sprichwörtliches Schattendasein, irgendwann die Luft ausgeht. Zumindest, wenn sich die Macher nicht um einschneidende Veränderungen bemühen. Das dachte sich Ubisoft zum Glück auch, weswegen Herr Fisher eine Frischzellenkur verpasst bekommt, die es in sich hat. Der „Good Guy" der Agentenzunft entpuppt sich als mieses Schwein – sofern Sie es wollen, lieber Leser. Kurz zur Story: Ein Auto erfasst Sams Tochter Sarah, die den Unfall nicht überlebt. Das zieht den Herrn Papa natürlich runter. Beinahe des Lebens müde meldet er sich freiwillig für den gefährlichsten Job der Welt: nein, keine Volontärsstelle bei PC ACTION (wir suchen weiter!), sondern ein Posten als NOC-Agent. Das steht für „Non Official Cover" und bedeutet zweierlei: 1. Sam kann tun und lassen was er will, solange seine Aktionen der Erfüllung des Auftrags dienen. 2. Er erhält keinerlei Rückendeckung der Regierung. Sollte er auffliegen, weiß Vater Staat offiziell von gar nichts.

TÖDLICHE ENTSCHEIDUNG

Sams erste Aufgabe führt Sie in den Knast und zwar als Gefangener. Hier sollen Sie sich das Vertrauen eines inhaftierten Terroristen erschleichen, indem Sie diesem zur Flucht verhelfen und sich so in dessen Terrorzelle schmuggeln. Vorher stellt man Sie aber auf die Probe: Sie sollen Ihre Loyalität durch einen kaltblütigen Mord unter Beweis stellen. Damit wären wir bei der ersten von vielen Spieler-



»Als Jesus übers Wasser ging, observierten ihn CIA-Taucher.«

Sie tauchen sogar in zugefrorenen Seen. Durch die Eisdecke erspähen Sie dabei Ihre Opfer.



»Okay, Herr Barschel! Gleich dürfen Sie in die Badewanne!«

Ob Sie diesen Herrn um die Ecke bringen, ist ihnen überlassen, beeinflusst jedoch den Spielverlauf.



Krass: Viele Levels sind nicht nur unglaublich weitläufig, sondern auch viele Stockwerke hoch, wie man hier sieht.

Heller von Sinnen!

Wissen Sie, was uns am meisten freut? Dass der Großteil des Spiels laut Entwickler nicht mehr in purer Dunkelheit stattfindet.

Alle *Splinter Cell*-Titel waren grafische Leckerbissen. Wobei der Optik-Flash zum größten Teil vom Spieler unbemerkt blieb. Warum? Weil ungefähr 80 Prozent jedes *Splinter Cell*-Spiels in völliger Dunkelheit abliefen. Also blieb der Bildschirm meist bibelschwarz oder man aktivierte Sams Nachtsichtgeräte und dann war der Bildschirm krisselig grau oder krisselig grün. Das hat nun ein Ende! In *Double Agent* passiert vieles bei Tageslicht unter freiem Himmel – wenn Sie sich etwa im sonnigen Kongo mit verfeindeten Bürgerkriegsparteien herumärgern oder in einem Winterszenario durch den Schnee stapfen. Doch auch in den Innenlevels geht es nicht mehr so düster zu wie in den vorangegangenen Teilen. Ein Hoch auf die Entwickler!



Sams Schattendasein hat ein sprichwörtliches Ende.

Entscheidungen, die sowohl den Spielablauf und die Story als auch das Ende von *Splinter Cell: Double Agent* maßgeblich beeinflussen. Als jemand der für Staat und Staatsfeinde tätig ist, sollten Sie also jeden Ihrer Schritte genau bedenken. Sehen Sie etwa tatenlos zu, wie ein Bösewicht unschuldige Zivilisten exekutiert, freut sich die US-Regierung nicht gerade, dafür steigt Ihr Ansehen bei den Terroristen. Das beeinflusst wiederum welche Ausrüstung man Ihnen für den nächsten Auftrag aushändigt. Warum sollten zum Beispiel die Terroristen einem Typen die besten Waffen in die Hand drücken, wenn sie dessen Loyalität in Frage stellen? Es geht sogar so weit, dass Ihnen bestimmte Sektionen des Terror-Hauptquartiers versperrt bleiben, falls man Ihnen dort nicht völlig vertraut. Ein saucooles Spielelement.

TROTZDEM ALLES BEIM ALTEN

Der Schwerpunkt liegt natürlich immer noch auf Meucheln, Schleichen und Herumturnen. Doch auch hier gibt es Innovationen. In einem Level schwimmen Sie in einem teilweise zugefrorenen See, erspähen die Silhouetten der Gegner durch dicke Eisschollen. Das sieht nicht nur spitze aus, sondern macht auch Spaß. Hinterhältig schnellen Sie aus dem Wasser, schicken den Feind über den Jordan und gleiten wie ein Phantom mit Kiemen in die Tiefe zurück. Neu ist auch, dass Ihnen im Spiel immer wieder KI-Kameraden unter die Arme greifen. Dadurch sind Aktionen, die man aus den Koop-Missionen der vorangegangenen Abenteuer kennt, auch im Einzelspieler-Modus möglich. Etwa sich gegenseitig über eine hohe Mauer helfen. Weil wir gern armen Schluckern helfen, soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass Sie auf Seite 128 den Test zu *Splinter Cell Trilogy* finden. Alle drei Teile für schlappe 20 Flocken – Respekt! Ahmet Iscitürk

Info: www.splintercell.com

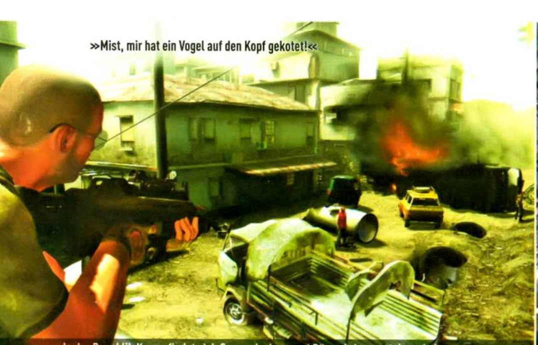
Splinter Cell: Double Agent

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft Shanghai
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Thief: Deadly Shadows

AHMET ISCITÜRK



Ich gebe es offen zu: Von mir aus könnte Ubisoft im September einfach einen Aufguss des Vorgängers veröffentlichen und trotzdem wäre ich happy. Dass die Franzosen ein unerwartetes Feuerwerk der Innovationen entfachen, verschafft mir ein Glücksgefühl, das ich beinahe schon als religiöse Erfahrung werten möchte. Als Virtual-Drecksau (meine eigene Wortkreation!) freut es mich, dass ich frei nach meinem Dafürhalten agieren darf. Sprich: Ich lasse dermaßen die Sau raus, dass sogar Satan selbst es nicht mehr packt!



In der Republik Kongo findet sich Sam zwischen zwei Bürgerkriegsparteien wieder.



Sam seilt sich von oben ins Einsatzgebiet ab. Hoffentlich bleibt er unbemerkt.

»Ich bin Indiana, ich bin Indiana, ich bin In Diana verliebt!«

Tommys Opa ist schon kurz nach Spielbeginn tot, macht aber gern einen auf Yoda-Geist-Erscheinung.

»Von den Wikingern gewählt: Thor des Monats Mai.«

Riesige Bossmonster: Held Tommy wirkt trotz dicker Wumme irgendwie verloren.

Ein Indianer kennt keinen Scherz!

AUF DVD
VIDEO

Wenn's um die Freundin geht, versteht Tommy null Spaß: Als Aliens seine Torte abschleppen, sieht der rothäutige Recke rot. In PREY.

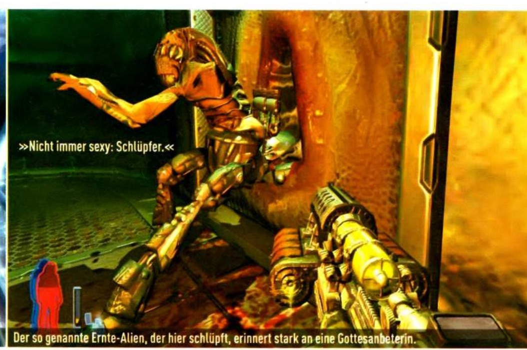
Mal ehrlich: Weichei-Fransenanzug-Indianer à la Winnetou sind doch maximal für *Bussi Bär*-Abonnenten, Mutter-Teresa-Fanclubvorsitzende, Konkurrenzmagazin-Leser und andere Friedensflachpfeifenraucher interessant. Da kommt uns Tommy gerade recht. „Blut, Bruder!" statt „Blutsbruder!" heißt für diesen das Motto, als eine Art mobile Alien-Großmetzgerei in Form eines Raumschiffs auf der Erde einen Zwischenstopp macht und ihn samt Freundin und Großvater entführt. Der Cherokee kann sich während der Fließbandfahrt in die Schlachterei der Außerirdischen befreien, ist stinkesauer und will E.T.s Verwandschaft natürlich in die ewigen Jagdgründe schicken. Nach der schauerlichen Eingangssequenz mit panisch schreienden und verzweifelt wimmernden Pixel-Menschen (vergleiche Vorschau in PC ACTION 4/2006 auf Seite 62) kommen Sie ins Spiel, schlüpfen in die Rolle des Indianers und räumen in der Ich-Perspektive kräftig auf, um die holde Häuptlingsbraut zu retten. Nach gut 90 Minuten Netto-Spielzeit mit einer Vorabversion sind wir überzeugt: Hier steht ein sehr guter Horror-Shooter vor der Tür!

WENN DIE WELT KOPF STEHT

In erster Linie geht es bei *Prey* natürlich darum, möglichst viele böse Kreaturen umzunieten. Und selbstverständlich erinnert die düstere Grusel-Optik an Titel wie *Doom 3*. Doch den Spieler erwarten auch frische Ideen. Beispielsweise scheint es, als würden die Gesetze der Schwerkraft nicht immer gelten: Ihr Recke streift stellen- und zeitweise kopfüber durch das Alien-Raumschiff, was In-der-Achterbahn-Kotzern ganz schön übel mitspielen kann. Schalter, die die Schwerkraft bei Bedarf schlagartig ändern, treiben den „Was ist oben und


»Jesus hat sein Holzkreuz vergessen.«

Tommys Geist überrascht gleich einen Alien. Im Hintergrund ist der zurückgelassene Körper des Helden zu sehen.


»Nicht immer sexy: Schlüpfer.«

Der so genannte Ernte-Alien, der hier schlüpft, erinnert stark an eine Gottesanbeterin.



Tommys Freundin Jenny hat offensichtlich einen ganz schlechten Tag.

Gibt's denn hier Blut, Bruder?

***Prey* wird für den deutschen Markt nicht entschärft und erhält keine Jugendfreigabe.**

Prey ist kein Kindergeburtstag und wird deshalb nur für Erwachsene freigegeben. In der englischen Version, die uns bis Redaktionsschluss vorlag, geht es blutig und zeitweise heftig zu, wenn etwa Tommys Pixel-Großvater von den Außerirdischen förmlich hingerichtet oder ein Polygon-Bub von riesigen Stahlstacheln aufgespießt wird. Nach Auskunft der Vertriebsfirma Take 2 soll die deutsche Version aber nicht geschnitten sein. Sie steht demnach ab 18 Jahren, mit deutschen Texten, aber englischer Sprachausgabe in den Läden unseres schönen Landes.

Unschärfe-Effekte lassen Nahkämpfe dramatischer wirken.



was unten?"-Spaß auf die Spitze. In Kombination mit zahlreichen Teleporter-Toren, deren spiegelnde Oberflächen reichlich cool aussehen, ergibt sich ein extravagantes Level-Design. Klasse finden wir ferner, dass Tommy einen Vogel hat. Genau genommen handelt es sich um einen feinstofflichen Falken, der den indianischen Helden begleitet und es ihm ermöglicht, seine Seele vom Körper zu lösen. Als Geist tappt Winnetous renitenter Bruder dann mit Pfeil und Bogen durch die Gegend. Der Clou: Seine Seele kann unter anderem durch manch verschlossenes Portal huschen und auf der anderen Seite beispielsweise einen Öffnungsschalter betätigen. Nach der Rückkehr in den Körper ist dann für denselben der Weg frei. Sehr praktisch!

WIE EIN ARSCHKRIECHER

Faszination zieht *Prey* auch aus seiner unheilvollen Stimmung. Wenn etwa weinende Kinder zu hören sind, während Sie sich nur mit einem Zippo-Feuerzeug als Lichtquelle vorantasten, regiert die Gänsehaut. Die Entwickler haben es zudem hervorragend geschafft, dem Spieler die Illusion zu vermitteln, in einer fremdartigen Umgebung zu sein. Der Mix aus Alien-Technik und organischen Strukturen fühlt sich schlichweg „außerirdisch" an. Nicht wundern, wenn die erste erbeutete Schusswaffe sehr lebendig wirkt: Hin und wieder glitscht ein Tentakel hervor, an dessen Ende eine Art Auge sitzt, das Sie kurz zu mustern scheint. Als Handgranaten dienen spinnenähnliche Viecher, die scharf sind, sobald der Spieler ihnen ein Bein ausreißt. Und dann wären da die wabbelnden, eingeweideartige Gänge, in denen man sich förmlich wie ein Arschkriecher vorkommt. Manchmal öffnen sich darin fleischige Schleusen, aus denen eine ätzende braune Flüssigkeit schießt. Wir schwören: Susan Stahnkes TV-Darmspiegelung war nicht gruseliger. Harald Fränkel

Info: www.prey.com

Prey

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Human Head Studios/Take 2
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	14. Juli
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Doom 3

HARALD FRÄNKEL



Na ja, so richtig scharf sieht Tommys Gesichts-Pocahontas, die er Freundin nennt, nicht aus, als dass ich sie wirklich retten wollen würde. Das Spiel machte mir trotzdem mächtig viel Spaß, weil die Atmosphäre erstklassig ist. Als einziges nennenswertes Manko schien mir, dass die Gegner nicht sonderlich helle sind. Entscheidender wird aber sein, ob *Prey* anders als ein *Doom 3* im weiteren Verlauf abwechslungsreich bleibt. Wir konnten ja nur 90 Minuten spielen. Ich freue mich auf die Verlängerung.



Die Menschen, die die Aliens nicht fressen, fristen ein Dasein als hirnlose Arbeiter.



Die Leuchtbahnen im Raumschiff stellen gewissermaßen die Gesetze der Schwerkraft auf den Kopf.

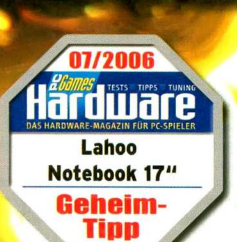
Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands



Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90 €



Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.- €











Intel® Pentium® M 730

- Prozessor: Intel® Pentium® M Prozessor 730 (1.6Ghz)
- Display: 17" WSXGA Brilliantes Glare Type (1680x1050)
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM
- Festplatte: 100GB
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 6600GO
- Laufwerk: DVD-Brenner, Cardreader
- Anschlüsse: AC'97 2.1 Kompatibel, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 1x VGA, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3505

AMD Athlon 64 3500+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3500+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: Fujitsu Siemens D2030
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: NVIDIA© GeForce™ 6200TC mit bis zu 256MB
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 2xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.- €

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Art-Nr. 3615

Intel® Pentium® D 2x3.2Ghz

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 940 (2x3.2 Ghz Dual-Core)
- Prozessorkühler: Intel zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: Intel D101GGC
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1800GTO
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.- €

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 3650

AMD Athlon 64 3800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1800GTO
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 89.- €

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3619



Intel® Pentium® D 2x3.0Ghz

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 930 (2x3.0 Ghz Dual-Core)
- Prozessorkühler: Intel zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: Intel D101GGC
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 109.- €

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3654

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg



Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor





Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.-



Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 89.-



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 109.-



inklusive Windows® XP Home Edition vorinstalliert











AMD Athlon FX 62

- Prozessor: AMD Athlon FX62 Sockel AM2
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC533
- Mainboard: ASUS M2N32-SLI Deluxe
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 520W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

inkl. Windows XP® Home Edition

3499.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3678

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Dualcore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo-4F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1800XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 109.-

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3558



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

inkl. Windows® XP Home Edition

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3621



AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3670



AMD Athlon 64 4800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermatake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3674

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

Truppen der Western Coalition liefern sich ein Gefecht mit der Red Star Alliance.

»Der Stahlträger machte eine kurze Pause.«

Du kriegst die Ölkrise!

Wirtschaftskrise, politische Konflikte, Atomkrieg: FRONTLINES: FUEL OF WAR ist so düster wie ein Zimmer voller Farbiger.

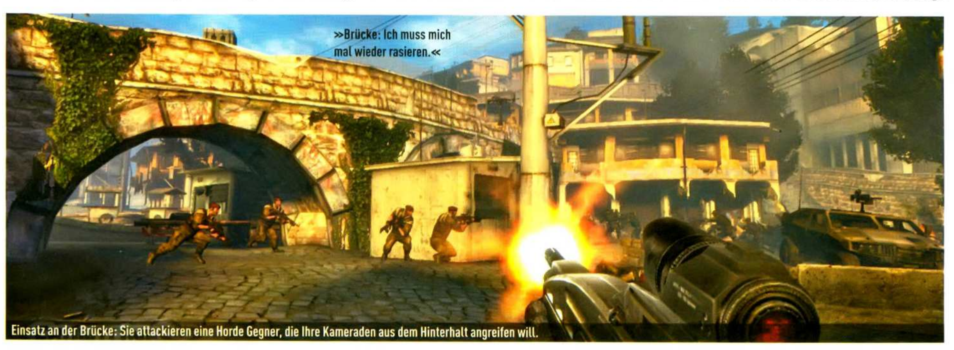
Mehrere tonnenschwere Panzer rollen durch die abendliche Pampa. Die Sonne geht gerade unter, weit und breit ist kein Gebäude oder Baum zu erkennen. Zielstrebig fahren die Truppen ihrem Ziel entgegen. Plötzlich blitzt es auf, unerträglicher Lärm unterbricht die Ruhe. Heftiger Wind peitscht den Kolossen entgegen, im Hintergrund steigt ein riesiger, von der Abendsonne beleuchteter Atompilz in den Himmel. Die Druckwelle bewegt sich genau auf die Kamera zu. Die Fahrzeuge halten kurz an und setzen anschließend ihren Kurs fort.

VIER GEWINNT

Die zwei Herren der Entwicklerschmiede Kaos Studios präsentierten uns ein ziemlich bedrückendes Kriegsszenario. David Votypka (Design Director) und Joe Halper (Produzent) arbeiten zur Zeit an *Frontlines: Fuel of War*, einer wirklich unrosigen Zukunftsvision: „Basierend auf der Kopflosigkeit der heutigen Welt, führt *Frontlines: Fuel of War* die Spielergemeinde in den nächsten großen Krieg", heißt es von Seiten der Entwickler. Wenn es nach den Machern geht, steht die Welt nämlich in 20 Jahren wirtschaftlich und politisch am Abgrund. Eine weltweite Energiekrise verschärft den Konflikt zwischen den vier Supermächten Vereinigte Staaten von Amerika, Europäische Union, Russland und China. In zwei Bündnissen, der Western Coalition und der Red Star Alliance, gehen sich die Armeen gegenseitig ans Leder. Dem Großteil unserer Leserschaft dürfte der Name Kaos Studios unbekannt sein. Erst im Februar dieses Jahres gründete der Vertrieb THQ das kleine Entwicklerstudio. Bei den Mitarbeitern handelt es sich nicht um irgendwelche Anfänger, sondern um die Macher der legendären *Battlefield 1942*-Modifikation *Desert Combat*. Die Jungs trennten sich vom alten Arbeitgeber Dice und werkeln nun in New York mit frischer Kraft an *Frontlines: Fuel of War*.

ZERSTÖRUNGSWUT

Zu Beginn jedes Einsatzes wählen Sie aus den fünf Waffensortimenten. Während der Infanterist leichtere Kaliber bevorzugt, schleppt der Demolition-Soldat größere Wummen wie Maschinengewehre mit sich. Die Recon-Einheit verfügt


»Brücke: Ich muss mich mal wieder rasieren.«

Einsatz an der Brücke: Sie attackieren eine Horde Gegner, die Ihre Kameraden aus dem Hinterhalt angreifen will.



»Schwäbisch für „Ferkel“: Säule.«

Die Umgebung ist bis auf einige wenige Ausnahmen zerstörbar.



»Leben in Reservaten: Apachen. Könnte aber auch ein Comanche sein.«

Hubschrauber begleiten eine Panzerkolonne der Western Coalition.

über effektive Scharfschützengewehre und greift hauptsächlich aus dem Hinterhalt an. Die Unterstützungseinheit hält sich ebenfalls eher im Hintergrund, genau wie der Ingenieur. Was die beiden Klassen im fertigen Spiel draufhaben, ist bisher nicht bekannt. Ferner zeigten uns die Entwickler einen weiteren Level: In einer ansehnlichen Kleinstadt geraten Sie in ein Gefecht zwischen den verfeindeten Parteien. Ausgerüstet mit futuristischen Knarren ballern Sie los. Dabei fällt sofort ins Auge, dass fast die gesamte Umgebung zerstörbar ist. Das kommt besonders deutlich rüber, sobald Sie den Raketenwerfer auspacken: Balkons stürzen zusammen und Mauern zerspringen. Sehr eindrucksvoll!

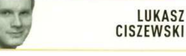
SPIEL, KIND!

Eine Besonderheit an *Frontlines: Fuel of War* ist die gewitzte Ausrüstung, die die Soldaten bei sich tragen. So lassen Sie beispielsweise eine Kamera-Drohne steigen und fliegen über das Einsatzgebiet, um die Lage zu checken. Noch spaßiger ist das ferngesteuerte Auto, das Sie ebenfalls aus der Ego-Perspektive verfolgen. Geschwind düst der Flitzer über das Schlachtfeld und positioniert sich unter einem Fahrzeug. Denn mit seinem Selbstzerstörungsmechanismus sprengt das kleine Ding auch den dicksten Panzer in die Luft. Der Name *Frontlines* ist übrigens Programm: Sowohl im Einzelspieler- als auch im Mehrspielermodus dreht sich alles um die Fronten. Sie starten mitten im Geschehen: Erledigen Sie genug Pixel-Feinde und erfüllen die Missionsziele, dann erobern Sie neue Gebiete. Somit verschieben Sie die Front mehr und mehr ins Feindesland. Angeblich erfolgt dies komplett nicht-linear. Einen ähnlichen spielerischen Ansatz verfolgt übrigens auch der Mehrspieler-Titel *Enemy Territory: Quake Wars* von Splash Damage. Lukasz Ciszewski

Info: www.kaosstudios.com

Frontlines: Fuel of War

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Kaos Studios/THQ
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Ghost Recon: Adv. Warfighter



LUKASZ CISZEWSKI

Über 60 Fahrzeuge und Waffen, durchgeknallte High-Tech-Ausrüstung, feine Grafik, zerstörbare Umgebung: Mit *Frontlines: Fuel of War* scheint ein mehr als ordentlicher Taktik-Shooter in der Mache zu sein. Zwar ist die Hintergrundgeschichte rund um streitende Supermächte so innovativ wie die Handlungsstränge von *Gute Zeiten, schlechte Zeiten*. Doch mit der grandiosen Modifikation *Desert Combat* für *Battlefield 1942* haben die Macher bewiesen, was sie auf dem Kasten haben. Ich bin gespannt!

LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!
PLAY
IT'S YOUR NATURE
G|C
24.-27.08.06 WWW.GC-GERMANY.COM
Willkommen auf Europas grösster Erlebnismesse für Games & interaktive Unterhaltung
GAMES CONVENTION
Offizielle Medienpartner: Spiele ebY EUROGAMER gamesmarkt MCV

»Wenigstens muss meine deutsche Sprachausgabe nicht lippensynchron sein.«

Kenner sehen sofort, dass die Entwickler Filme von George A. Romero, Lucio Fulci, Mario Bava und Ruggero Deodato mögen.

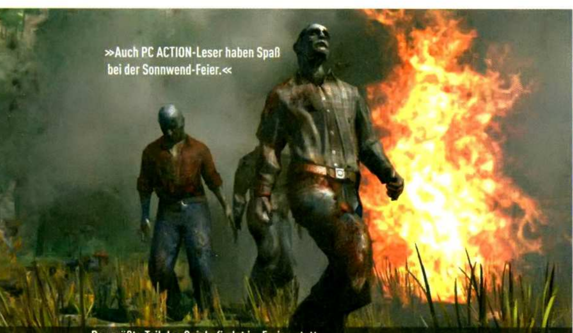
Alles faule Säcke!

Sie erleiden Schiffbruch, stranden auf einer Insel namens DEAD ISLAND. Die macht ihrem Namen alle Ehre. Wir sagen nur: Zombie-Attacke!

Jeder von uns hat ja schon mal die Arschkarte gezogen. Der Held aus *Dead Island* entpuppt sich aber als König der Arschkartenzieher. Zusammen mit seiner Frau Emily genießt er einen Yacht-Urlaub und schippert glücklich und verliebt über den Ozean. Plötzlich eine Explosion. Dunkelheit. Er erwacht an einem verlassenen Strand. Die Yacht ist total im Eimer. Emily? Wo ist Emily? Was sind das für komische Typen, die da durch die Gegend schlurfen? Einige scharen sich um irgendeinen Kadaver und laben sich an dem Fleisch. Moment mal ... das ist ja ein Mensch! Diese Verrückten knabbern an einer menschlichen Leiche herum! Da es sich bei der Insel unmöglich um Rotenburg handeln kann, gibt es für den Kannibalismus nur eine Erklärung: Es ist wohl eine Zombie-Insel, wie man sie aus vielen unserer Lieblingsfilme kennt!

HAUPTSACHE ÜBERLEBEN!

Die Entwickler Techland wollten eine Atmosphäre der Hoffnungslosigkeit, der permanenten Angst ums eigene Überleben erzeugen. So wie man es eben aus Filmen wie *Dawn of the Dead*, *28 Days After* oder *Resident Evil* kennt, erzählt uns Przemysław Kawecki. Er ist der Produzent des Zombie-Shooters *Dead Island* und stand uns Rede und Antwort, wobei er sich zur Story eher bedeckt hielt. Umso gesprächiger ist er bei Fragen zur Spielmechanik. *Dead Island* trägt dem klassischen Zombie-Film Rechnung, indem die Umgebung, beziehungsweise ein großer Teil davon, in die Spieleraktionen einbezogen ist. Wer zufällig auf einer Zombie-Insel landet, hat logischerweise kein riesiges Waffenarsenal am Start. Also muss man das Bes-


»Auch PC ACTION-Leser haben Spaß bei der Sonnwend-Feier.«

Der größte Teil des Spiels findet im Freien statt.


»Rechtsradikale sind so intelligent, wie sie aussehen.«

Jede Gewalteinwirkung hinterlässt bei den Gegnern deutliche Spuren.



Erst ein Fass mit entzündlichen Chemikalien den Berg hinunterschubsen und dann drauf feuern. Voilà, die perfekte Bombe!

Hol dir den Kult-Klassiker für lau!

1968 kam George A. Romeros Schwarzweiß-Schocker *Night of the Living Dead* in die Kinos und gilt seitdem als Vorbild für alle Zombie-Eskapaden.



»Marilyn Mansion war schon als Kind scheiße.«

Dieser Film gehört in jedes gut sortierte DVD-Regal!

Romeros Klassiker gibt sich nicht lange mit Erklärungen ab. Auf einem Friedhof greift ein Untoter ein Geschwisterpaar an. Nur Barbara kommt davon. Sie flüchtet in ein Landhaus, das bereits andere Opfer beherbergt. Gemeinsam verbarrikadieren sich die Überlebenden. Immer mehr Zombies belagern die Hütte, die Lage spitzt sich zu und eskaliert schließlich. Der Klassiker ist mittlerweile ganz legal im Internet gratis herunterladbar. Wo? Über die unten genannte Adressse kommen Sie zum entsprechenden Download-Link. In den USA wurde *Night of the Living Dead* übrigens in die Sammlung des Museum of Modern Art New York aufgenommen. Das hat dieses Meisterwerk auch verdient! Info: www.archive.org/details/night_of_the_living_dead

te aus der Situation machen und herumliegenden Krempel zur Untotenabwehr nutzen. Stühle, Bretter, Steine, Schaufeln, Schilder, Flaschen, Fässer und so weiter lassen sich aufsammeln und den Feinden um die Ohren klatschen. In einer Szene schlurft eine Horde Zombies auf den Spieler zu, der mit einer Pistole bewaffnet ist. Alle Gegner abzuknallen, das wäre Munitionsverschwendung, oder? Vielleicht sollte man die Schimmelbuben einfach mit einer herumliegenden Holzplanke platt machen? Wie wäre es, wenn Sie ein mit Chemikalien gefülltes Fass in Richtung der Gruppe schubsen und das Ding mit einem gezielten Schuss in die Luft jagen? Sieben auf einen Streich! Sieht auch lustig aus, wenn die Heinis durch die Luft segeln. Morbides Detail: Dank ausgeklügeltem Schadensmodell hinterlässt jede Gewalteinwirkung Spuren. Klaffende Wunden, Frakturen und Verbrennungen machen die Zombies noch hässlicher als sie bereits sind.

TOD AUF RÄDERN

Auch Fahrzeuge sichern das Überleben. Nicht nur, weil man mit einem Pkw sicherer von A nach B gelangt. Steht etwa eine Dampfwalze auf einer Baustelle herum, könnte man damit doch auch was anderes plätten als frischen Asphalt? Sie sehen schon – die Entwickler haben sich eine Menge Gemeinheiten einfallen lassen. Dazu gehören auch kleinere Rätsel. Ein einfaches Beispiel: Über Ihnen hängt eine Leiter. Sie kommen nicht heran. Also suchen Sie nach etwas, das sich als Kletterhilfe einsetzen lässt. Die Kiste da drüben könnte eventuell passen. Einfach unter die Leiter tragen und schon geht es weiter. Ja, nur wer die Augen offen hält, überlebt. Dank der neuesten Generation der *Chrome*-Engine sieht die Zombie-Jagd richtig gut aus. Egal, ob Sie sich in zerfallenen Gebäuden oder unter freiem Himmel befinden. Ahmet Iscitürk

Info: www.techland.pl

Dead Island

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Far Cry, Vivisector

AHMET ISCITÜRK



Mann, freu ich mich auf dieses Spiel! Bisher erzeugte ja kein Ego-Shooter eine ähnlich beklemmende Atmosphäre, wie sie die Kinoklassiker wie *Night of the Living Dead* oder *Dawn of the Dead* auszeichnete. Schon in der auf der E3 gezeigten Version kam die „Überleben-Um-Jeden-Preis-Stimmung" von *Dead Island* einfach genial rüber. Hoffentlich überzeugt das Endprodukt auch in Sachen Missionsdesign, Story und Langzeitmotivation. Bis jetzt scheint es jedenfalls so, als stünde Horror-Fans ein echter Knüller ins Haus.



Nicht zu nahe rangehen, denn der Sack könnte ja auch urplötzlich zubeißen!



Selbst kleinste Gesichtsdetails sind dank der neuen *Chrome*-Engine gestochen scharf.

»Oliver Kahn nimmt die Meisterschale in Empfang.«

Beim Kampf gegen diese drei Orks ging einiges zu Bruch.

Schildbürger-Streiche

AUF DVD
VIDEO



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC geht in die heiße Entwicklungsendphase. Uns begeistert bereits jetzt eine erste spielbare Version.

Sie sind Sareth, ein ambitionierter Kämpfer und Magier. Ausgebildet, um bei der prophezeiten Ankunft eines düsteren und zerstörerischen Messias die Welt zu retten. Regelmäßigen PC ACTION-Lesern ist die Hintergrundgeschichte zu *Dark Messiah of Might and Magic* bekannt wie die Bettgeschichten von Boris Becker, schließlich berichteten wir als Erste im Herbst vergangenen Jahres über den ungewöhnlichen Action-Titel mit Rollenspielelementen. In wenigen Monaten, genauer gesagt im September 2006, soll das von uns lang erwartete Abenteuer im *Might and Magic*-Universum erscheinen. „Die Entwicklung geht sehr gut voran!", bestätigt uns Romain de Waubert de Genlis, Produzent von *Dark Messiah of Might and Magic* bei den Arkade Studios im französischen Lyon, bei einem Gespräch. Er zeigte uns eine Demo, in der die spielerischen und optischen Vorzüge von Ubisofts *Might and Magic*-Ableger zum Ausdruck kommen. Er versichert, dass es sich um keine Mission aus dem Spiel handelt, sondern um einen exklusiven Level für Präsentationszwecke. Was uns Herr de Waubert de Genlis da gezeigt hat, haut uns wahrlich genauso aus den Socken wie damals das Privatvideo von Paris Hilton und Freund.

TAPFERES SCHNEIDERLEIN

Sareth läuft durch einen Tunnel, Spinnweben hängen an der Decke. Als er wieder an die frische Luft gelangt, erblickt der Held einen Steinpalast auf der anderen Seite der Schlucht. Plötzlich ertönt ein Kreischen. Ein kleiner, aber mit einer Holzkeule bewaffneter Goblin steht im Weg und will den Reisenden aufhalten. Doch der Goblin hat Pech: Durch einen gezielten Tritt fliegt der Winzling gegen ein hölzernes Geländer und stürzt zusammen mit den Trümmern in die Tiefe. Selbstbewusst marschiert Sareth weiter. Er findet eine kleine, wacklig aussehende Gondel, die ihn zum Steinpalast transportiert. Dort erblickt der Protagonist einen Ork, der den Tempel bewacht. Um den hässlichen Muskelberg zu beseitigen, packt Sareth seine Dolche aus und schleicht sich unauffällig heran. Während sich Mister Ork noch wundert, wie tief die Schlucht doch eigentlich ist, bekommt er vom

»Fies: Lichtallergiker ärgern.«

Mit dem Feuerzauber überwältigt Sareth einen dunklen Ritter.

»Herr Nowitzki, Sie haben Ihren Penis fallen lassen!«

Im Dorf attackiert Sie ein riesiger, untoter Zyklop.

»30 Zloty ohne Gummi!«

Auf seiner Reise trifft Sareth auf einige Nichtspielercharaktere, wie beispielsweise diese attraktive Dame.

»Claudio Schiffer: Nierensteine auspinkeln tut sauweh.«

Ein separates Entwicklerteam in England arbeitet am Mehrspielerpart (Bild) zu *Dark Messiah of Might and Magic.*

Helden das Messer in den Hals gerammt und fällt hinunter. Das Pixelblut fließt in Strömen, Sareth macht sich auf den Weg ins Tempelinnere. Übrigens: Was genau die Macher von Arkane für die deutsche Fassung herausschneiden, ist auch drei Monate vor Veröffentlichung noch nicht völlig geklärt. Dazu Romain de Waubert de Genlis: „Wir wollen die Konfrontationen besonders realistisch gestalten. Deshalb wissen wir noch nicht, auf was die deutschen Spieler verzichten müssen." Apropos Schnitte: In den Schwertkämpfen in *Dark Messiah of Might and Magic* amputieren Sie Ihren virtuellen Gegnern schon mal Arme, Beine oder sogar den Kopf.

MAGIE FIX

Natürlich kann Sareth nicht nur herumschleichen, sondern auch zaubern. Mit brennenden Händen erblickt er einen weiteren Ork, der ein Podest entlangläuft. Ein gezielter Feuerball fliegt durch den Raum und lässt die Konstruktion einstürzen. Der Fleischberg liegt unter den Trümmern begraben, rappelt sich aber auf und bläst mit seinem ebenso unattraktiven Kollegen zum Angriff: „Attack stranger now!" (Deutsch: Fremden jetzt angreifen!). Sein unterbemittelter Kumpel fügt hinzu: „Orcs crush humans this time!" (Orks erledigen Menschen dieses Mal!) Nicht besonders geistreich, aber witzig! Nun geht's richtig los und Sareth schleudert seinen Feinden die Klinge entgegen. Funken sprühen, roter Saft fließt, pulsierende Trommelmusik ertönt. Beim Kampf gehen herumstehende Bretter und Fässer zu Bruch. Nach wenigen Minuten sieht es im Tempel so chaotisch aus wie an Ralph Wollners Arbeitsplatz!

RAUSCHARTIGER ZUSTAND

Die Kämpfe gegen Orks, Ritter und Riesen kommen deshalb so intensiv rüber, weil Sie ständig Sareths Extremitäten im Blick haben. Um das permanente Mittendrin-Gefühl zu verstärken, wollte Arkane urspünglich gar komplett auf ein Inventar verzichten. Diese Idee haben die Macher wieder verworfen: Im Video auf DVD sehen Sie gleich mehrere Anzeigen. Wir konnten für Sie in Erfahrung bringen, dass es sich dabei um Energie-, Mana- sowie Adrenalin-Balken handelt. Letzterer füllt sich, wenn Sie Gegner erledigen. Ist Ihre Adrenalin-Anzeige am Überschwappen, geraten Sie in einen Rausch, der zwar das Blickfeld beeinträchtigt, aber für mehr Kraft in Sareths Armen sorgt. Lukasz Ciszewski

Info: www.mightandmagic.de

Dark Messiah of Might and Magic

GENRE	Action
HERSTELLER	Arkane Studios/Ubisoft
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Arx Fatalis

LUKASZ CISZEWSKI



Ich, der vor knapp einem Jahr als erster Medienvertreter der Welt *Dark Messiah of Might and Magic* bestaunen durfte, habe es schon immer gesagt: Das neueste Werk der Franzosen fällt so geil aus wie das Fahrgestell von Angelina Jolie. Falls Sie sich überzeugen wollen, welche spielerischen Möglichkeiten der Ubisoft-Titel bietet, dann rate ich Ihnen, schleunigst die PC ACTION-DVD ins Laufwerk zu legen und sich unseren Videobeitrag reinzuziehen. Für Abonnenten auf der Ab-18-Edition übrigens ungeschnitten. Es lohnt sich!

Während im Mini-Monitor das Nachrichtenprogramm läuft, machen sich drei Einsatztruppen vor einer Stahltür bereit.

»Hallo? Herr Abdullah? Sie haben Pizza bestellt?«

Aufbruchstimmung!

Sie waren noch nie in Las Vegas? Dann nichts wie hin! Falls Sie jedoch Geld sparen wollen, warten Sie auf RAINBOW SIX: VEGAS.

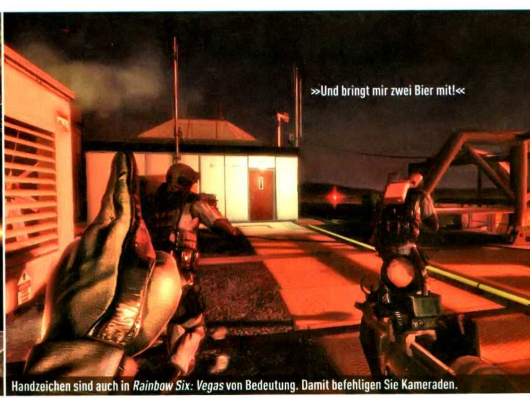
Im US-amerikanischen Wüstenstaat Nevada herrschen teils lockere Gesetze. Deshalb ist die Glitzerstadt Las Vegas besonders populär für spontane Eheschließungen. Sie wissen schon, Bund fürs Leben und so. Daran erinnerte sich auch Pop-Hupfdohle Britney Spears, als sie im Suff mit einem alten Jugendfreund zum Altar torkelte und sich nach 55 Stunden wieder scheiden ließ. Doch in der Casino-Metropole gibt es viel mehr zu sehen als nur bescheuerte Hochzeiten von bescheuerten Menschen. Wenn es nach den Entwicklern von Ubisoft Montreal (*Rainbow Six 3: Raven Shield*) geht, steht Las Vegas eine terroristische Invasion bevor. In einer allgemeinen Erklärung erläutern die Macher: „Wir wollen, dass die Spieler fühlen wie es ist, wenn in so einer großen Stadt das Chaos ausbricht." Natürlich kann nur die Rainbow-Einsatzmannschaft für Ordnung sorgen und böse Buben aus den Spielhäusern vertreiben. Herzlich willkommen bei *Rainbow Six: Vegas*!

SEI DER FÜHRER!

Auf die Frage, warum sich *Rainbow Six: Vegas* im Gegensatz zu den Vorgängern auf nur einen Schauplatz beschränkt, erwidern die Schöpfer: „Wir wollten uns diesmal auf einen ganz bestimmten Ort konzentrieren. Las Vegas ist auf der ganzen Welt bekannt. Spieler erkennen Las Vegas, egal, ob sie die so genannte Sündenstadt schon mal besucht haben oder nur aus Filmen kennen." Die ersten Bilder zu Ubisofts Taktik-Shooter beweisen dies eindrucksvoll: Als Logan Keller,



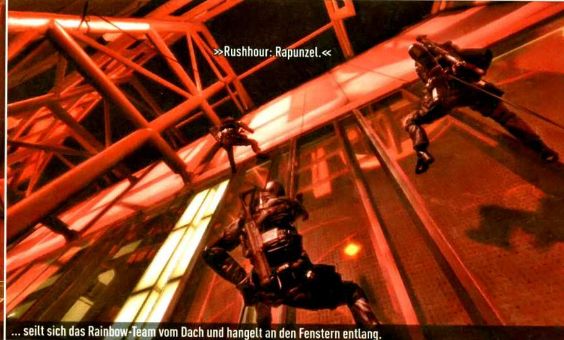
Im Casino liefert sich die Spezialeinheit Schussgefechte mit Terroristen.



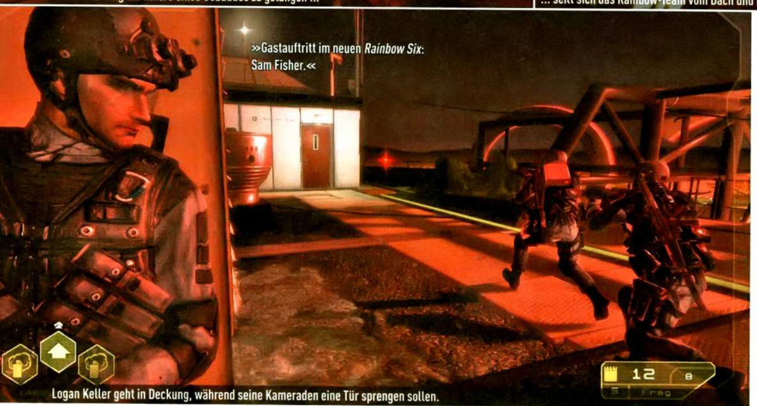
Handzeichen sind auch in *Rainbow Six: Vegas* von Bedeutung. Damit befehligen Sie Kameraden.



Um unauffällig ins Innere eines Gebäudes zu gelangen ...



... seilt sich das Rainbow-Team vom Dach und hangelt an den Fenstern entlang.



Logan Keller geht in Deckung, während seine Kameraden eine Tür sprengen sollen.

Anführer der Anti-Terroreinheit Rainbow Six, ballern Sie sich an einarmigen Banditen und prunkvoller Casino-Dekoration vorbei. Manche Leser schreien nun sicherlich: „Wer zur Hölle ist Logan Keller? Und was ist mit *Rainbow Six*-Legenden wie Ding Chavez, Lars Beckenbauer und Dieter Weber?" Solche Taktik-Veteranen müssen nun stark sein: Ubisoft setzt auf frische Namen und Einsatzkräfte. In Vegas befehligen Sie unter anderem die Herren Michael Walter (Spezialist für schwere Waffen und Sprengstoffe) und Jung Park (Scharfschütze). Dabei soll jeder der Charaktere über besondere Fähigkeiten verfügen, die im Kampf gegen den Terror zum Einsatz kommen. Welche Fertigkeiten nun genau gemeint sind, ist bisher noch nicht bekannt. Schließlich haben die Macher in dieser frühen Entwicklungsphase noch genügend Zeit, über solche Details nachzudenken.

ALLES IN BEWEGUNG

Im ersten Video zu *Rainbow Six: Vegas* verfolgten wir die Elitepolizei beim Hubschrauberflug zum Einsatzort. Mehrere heftige Explosionen begleiten den munteren Flug. Auffallend ist der immense Detailgrad der Charaktere und der Umgebung. Am Boden leuchten riesige Reklamen um die Wette und pompöse Hotels ragen in den Nachthimmel, während Anzeigen und Bildschirme das Innere des Helikopters beleuchten (siehe Kasten „Die wollen hoch hinaus!"). Aber auch die Manöver der Spezialtruppe wirken sehr wirklichkeitsnah. So heuerten die Macher einen Experten aus Hollywood an, der sich hauptsächlich den Animationen im Spiel widmet. Vom Hubschrauber abseilen, blind aus der Deckung feuern oder durch Scheiben springen: Die Pixelhelden sollen sich bewegen wie die US-Polizei-Profis aus der Realität. Ähnliches gilt auch für die künstliche Intelligenz, die vor allem beim missratenen Vorgänger *Rainbow Six: Lockdown* für Frust in der Spielergemeinde sorgte. Im Verlauf von *Vegas* sollen sich die Mitglieder der Terrorzelle immer cleverer verhalten und als Gruppe agieren, um der Rainbow-Mannschaft das Leben schwer zu machen. Hoffen wir, dass das stimmt.

REISEFIEBER

Damit das virtuelle Las Vegas möglichst authentisch rüberkommt, sandte das Entwicklerteam mehrere Männer auf Reisen: „Wir schickten unsere gesamte Künstlerabteilung nach Las Vegas, um tausende Fotos und Videos zu schießen. Es handelt sich um eine Stadt, die niemals schläft. Wir können also auch bei Nachtmissionen imposante Lichteffekte einsetzen." Allerdings spielt die gesamte Handlung in der Nacht, verraten die Macher. Missionen bei Sonnenschein können wir also vergessen. Aber mal ehrlich: Las Vegas bei Tageslicht ist doch genau so beeindruckend wie eine ungeschminkte Disko-Schlampe.

MEHRSPIELERFREUDEN

Der Mehrspieler-Modus in *Rainbow Six 3: Raven Shield* hat uns damals viel Freude bereitet: Actiongeladene Spielmodi, gelungene Grafik und feine Karten überzeugten unsere kritische Seele. Wir wünschen uns, dass dies bei Vegas

Viva Las Vegas!

Vegas sehen und erleben. Falls Sie's sich nicht leisten können, verpassen Sie Folgendes:

Glücksspielhäuser



Wer in Las Vegas war und keinen müden Dollar verzockt hat, gilt als uncool. Die geldgeilen Casino-Besitzer sehen es nicht so eng und lassen auch schon mal hässliche Leute (Foto) rein.

Hochzeitskapellen


In Las Vegas und Umgebung gibt es so viele Hochzeitskapellen wie nirgendwo sonst in den USA. Sogar unser Chef (im Bild links) reiste extra nach Las Vegas, um extravagant zu heiraten.

Homosexuelle Magier

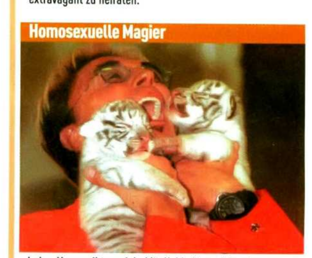
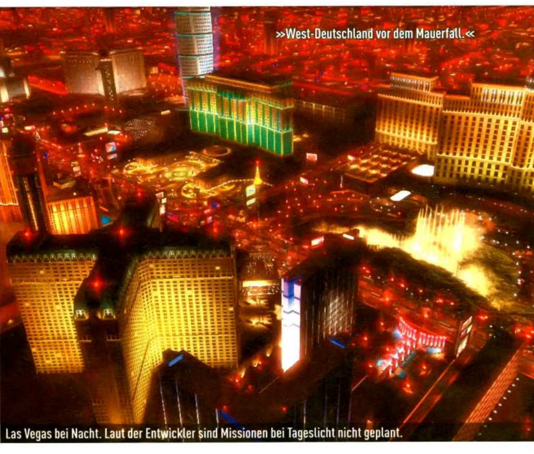

In Las Vegas gibt es viele Möglichkeiten, sich gut zu unterhalten. Garanten für spannende Magiekunststücke waren Siegfried und Roy. Nach dem blutigen Tigerangriff (Foto) schaut's schlecht aus fürs tuckige Zauberduo.

Foto: action press (3)



Ihr Kamerad seilt sich ab, während eine Kollegin im Bildschirm links oben die Lage erläutert.



Las Vegas bei Nacht. Laut der Entwickler sind Missionen bei Tageslicht nicht geplant.

ebenfalls der Fall ist. Die Pläne der Macher hören sich schon mal ordentlich an: Der Spieler erstellt und modelliert in *Rainbow Six: Vegas* einen eigenen Mehrspieler-Charakter nach eigenem Belieben. Mit diesem treten Sie im Internet an und verbessern nach und nach Ihre Fähigkeiten. Für fähige Zocker winken neue Ausrüstungsgegenstände und Waffen.

HOL DEINE SCHLANGE RAUS!

Was den Spielverlauf angeht, will Ubisoft die Anhängerschaft nicht enttäuschen. Nach dem Motto „Beobachten, planen, eingreifen" beginnen Sie jede Mission. Je nach Situation entscheiden Sie sich für die jeweiligen Schusswaffen, Granaten und hochentwickelte Technikspielzeuge. Zu den Letztgenannten gehört beispielsweise die Snake Cam, die das Rainbow-Team an Terroristen heftet. Damit lassen sich feindliche Angriffe besser einschätzen. Zudem soll es gleich mehrere Wege geben, einen Einsatz erfolgreich zu beenden. „Die erste Aufgabe für den Spieler in *Rainbow Six: Vegas* ist, einen terroristischen Anschlag zu verhindern. Im Verlauf der Geschichte verändern sich die Zustände in der Stadt: Aus einem kontrollierten, ruhigen Las Vegas entwickelt sich ein sehr chaotisches", versprechen die Entwickler. Dabei setzt Ubisoft voll auf Handlungsfreiraum und Echtzeit-Einsatzbesprechungen: „Anstatt eine Filmsequenz am Missionsstart zu zeigen, soll die Einweisung im Spiel geschehen. Wenn es gilt, ein Gebäude zu stürmen, soll der Spieler entscheiden, ob er sich mit seinen Kameraden vom Dach abseilen und durch die Fenster krachen oder doch lieber durch die Treppenhäuser unauffällig eindringen will. Der Spieler hat die Wahl, schließlich ist er der Anführer!" Das klingt logisch. So sollte es auch bei der Wahl der Höchstgeschwindigkeit auf der Autobahn sein. Lukasz Ciszewski

Info: www.rainbowsix.de

Rainbow Six: Vegas

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Rainbow Six 3: Raven Shield


LUKASZ CISZEWSKI

Mein absoluter Lieblingsteil der *Rainbow Six*-Serie ist und bleibt *Raven Shield*. Und dass Ubisoft die Entwickler des dritten Teils für *Rainbow Six: Vegas* angeheuert hat, stimmt mich wieder glücklich nach dem *Lockdown*-Schock Anfang dieses Jahres. Die ersten Bilder und Videos des Taktik-Shooters machen mich ebenfalls richtig an. Außerdem ist das Las-Vegas-Szenario mit seinen Casinos, Helikoptern und Hochhäusern mal was anderes. Schließlich bin ich schon oft genug durch Dschungel und Militärkomplexe gestampft.

Die wollen hoch hinaus!

Die ersten Videos von *Rainbow Six: Vegas* bezeugen, dass Polizeihubschrauber für die neue Rainbow-Mannschaft eine maßgebliche Rolle spielen.


Heli-Einsatz Um die terroristische Gefahr effektiv zu beseitigen, fliegen die amerikanischen Elitebullen schon mal mit dem Transporthubschrauber zum Ort des Geschehens.


Es ist echt Zeit! Sämtliche Missionseinweisungen und Gespräche mit Kollegen erfolgen nicht in Filmsequenzen, sondern sind, wie bei diesem schicken Hubschrauberflug, in Echtzeit präsentiert.


Ruhe vor dem Sturm Noch ahnt das Rainbow-Team wenig von den Plänen der Terroristen. Auf den Straßen fahren Autos, Wasserfontänen sprudeln und Reklamen erhellen die Umgebung.


Überraschungsmomente Eine Explosion erschüttert den Helikopter. Wahrscheinlich gefällt es den Terroristen nicht, dass sie bald ins Gras beißen sollen ...


KRASS.
MEHR.ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
2 VOLL VERSIONEN
ROLLENSPIEL & STRATEGIE IM GENIALEN GENRE-MIX!
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
PC-ACTION-WERTUNG: 90 %
TRANSPORT GIGANT
TOP-DEMOS AUF DVD
GHOST RECON, DARKSTAR ONE, TITAN QUEST, FIFA WM 06 U. V. M.
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,1 GBYTE MAPS & MODS!
OBLIVION
MOD-SPECIAL OBLIVION:
BATTLEFIELD 2: TOP-KARTEN-PAKET:
BATTLEFIELD 2
ANGESPIELT: BALLERN, SONST NICHTS. PREISET DEN SHOOTER-GOTT!
UT 2007
DER MESSE-STAR: WARUM DIESES SPIEL DEINE RELIGION WIRD. KLASSISCH, EDEL UND GENIAL.
DAS VOLLE PROGRAMM:
GETESTET:
• GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
• DARKSTAR ONE • GUILD WARS FACTIONS
• HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 • TRUE CRIME 2
• RISE OF LEGENDS • FIFA WM 06 U. V. M.
ENTHÜLLT:
• HAZE • RESERVOIR DOGS
• STAR TREK: LEGACY
• THE WITCHER • AION
• DEAD ISLAND • CRYSIS
• INDIANA JONES 2007 U. V. M.
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR €4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN

Die machst du nass!



»Aufgetaucht: Die einäugige Schlange.«

Ada ist eine der Heldeneinheiten in *Paraworld* und spielt auch in der Geschichte eine wichtige Rolle.

Gute Duelle mit menschlichen Mitspielern sind auch bei Strategiespielen extrem wichtig. Das wissen auch die Macher von PARAWORLD.

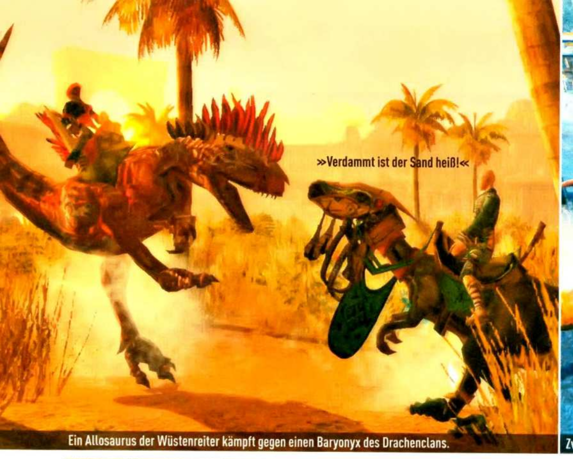
Wenn sich Dinosaurier die Schwänze um die Ohren hauen, sehen Sie nicht eine Ab-18-Version des nächsten RTL-Promi-Boxens mit Ottfried Fischer und Dirk Bach, sondern Sie bestaunen das neue Strategiespiel *Paraworld*. Brontosaurier, T-Rex und vermutlich alle Arten, die Ihnen einfallen, klopfen sich in dieser Parallelwelt die Schuppen aus dem Leib. Wäre es aber nicht cool, die gigantischen Echsen auch mit Belagerungswaffen, rasiermesserscharfen Riesenklingen und Bogenschützen auszustatten? Genau dies machen Sie im Echtzeit-Spiel der Berliner Entwickler SEK.

GEMEINSAM ZUR SACHE KOMMEN

Über die Geschichte eines in dieser fremden Welt gestrandeten Kerls aus unserer Zeit möchten wir uns an dieser Stelle nicht weiter auslassen. Unser Augenmerk richten wir auf den Mehrspieler-Modus, den wir für Sie ausprobieren durften und der Sie mit Sicherheit brennend interessiert. Wer sich schon mal ein taktisches Duell in einem Strategiespiel mit und gegen Freunde geliefert hat, kennt das grundlegende Prinzip. Im klassischen Deathmatch bekriegen sich wie bei einem Ehekrach die Teams. Ziel der Sache ist es, den Gegner komplett auszuradieren und die Alleinherrschaft an sich zu reißen – ja, auch im Spiel. Außerdem versuchen Sie sich darin, die Vorherrschaft über bestimmte Gebiete auf den Karten zu erlangen. Dabei setzen Sie die maximal 52 Einheiten pro Partie möglichst taktisch klug ein. „Verteidigung" stellt den letzten Modus dar. Dieser dreht sich darum, so lange gegen die Angreifer zu überleben, bis die Zeit abgelaufen ist.

HALT DIE BALANCE

Ein entscheidender Faktor in Mehrspieler-Partien eines Strategiespiels ist die Balance zwischen den Völkern. Welche Einheit kann ich gegen die Soldaten meines Feindes effektiv nutzen? Passt diese oder jene Nation besser zu meiner Spielart? Auch in *Paraworld* schlüpfen Sie in die Rolle von drei Nationen, dem Drachenclan, den Wüstenreitern und dem Nordvolk. Genauer



Ein Allosaurus der Wüstenreiter kämpft gegen einen Baryonyx des Drachenclans.



Zwei Brachiosaurier und ein Allosaurus attackieren eine Basis des Nordvolkes.



Die absolute Kontrolle

Sie kennen den Army Controller von *Paraworld* noch nicht? Das ändern wir!

Es mag etwas merkwürdig klingen, dass Sie in *Paraworld* nur maximal 52 Einheiten befehligen. Doch das hat natürlich seinen Grund. Denn jede Einheit lässt sich im Army Controller verbessern und auch leicht finden. Fummeliges Suchen im Schlachtgetümmel entfällt. Klicken Sie einfach im Army-Controller an der linken Bildschirmseite den Kerl an und schon ist er selektiert. SEK-Studioleiter Lothar Schmitt: „Mit dem Army Controller habe ich letztendlich die volle Kontrolle über jede Einheit meiner Armee. Ich muss eine einzelne Einheit oder Gruppe nicht im Kampfgetümmel mühsam im Spielfeld auswählen, sondern kann sie schnell im Army Controller erreichen. Dieses schnelle Agieren auch in größter Hektik ist im Mehrspieler-Modus der entscheidende Faktor: Es ergeben sich schnell interessante, actiongeladene Gefechte. Und durch die Abstimmung des gesamten Interfaces auf den zentralen Army Controller habe ich präzise Kontrolle." Außerdem entscheiden Sie auch taktisch, wer von Ihrer Armee auf eine höhere Stufe steigt und sich somit in seinem Metier verbessert. Allerdings kann nur eine bestimmte Zahl Einheiten eine höhere Stufe erreichen.

gesagt stellt SEKs Dinospiel sogar vier Völker. Wobei das letzte noch streng geheim ist und selbst die Zusendung einiger Nacktfotos von Tine Wittler nichts außer Tränen aus den Entwicklern presste [Anm. d. Chefred.: Wen du alles kennst]. „Das Balancing ist natürlich die Herausforderung schlechthin, wenn man derart unterschiedliche Völker hat," erläutert uns SEK-Studioleiter Lothar Schmitt. „Aber mit dem Army Controller haben wir ein sehr hilfreiches Spielelement." Lesen Sie zu diesem Thema den Kasten oben: „Die absolute Kontrolle". „Wenn uns eine Einheit zu stark erscheint", so Schmitt, „könnten wir beispielsweise an ihren Statistiken drehen oder sie teurer machen. Wir können aber auch festlegen, dass man sie erst ab einer höheren Stufe bauen kann. Was wiederum heißt, dass der Spieler weniger von ihnen produzieren kann. Wir sind da also sehr flexibel. Das Feedback aus dem Beta-Test ist extrem wichtig für uns, um das Spiel vor der Veröffentlichung bestmöglich zu tunen." Als Beispiel führt Lothar Schmitt Folgendes an: „Pikeniere sind gegen Tiereinheit sehr effektiv. Wenn der Gegner aber mit rüstigen Vehikeln oder anderer Infanterie wie Kriegern anrückt, wird es knifflig. Letztere wiederum sehen gegen große Dinos oder Mammuts alt aus."

GANZ SCHÖN FLOTT

Oft hocken Spieler ewig vor dem Bildschirm und bauen mühselig eine Basis auf, bis endlich eine schlagkräftige Armee steht, um den Feinden entgegenzutreten. Das kostet manchmal nicht nur für spätere Kämpfe dringend benötigte Nerven, sondern auch die eine oder andere Kanne Kaffee. *Paraworld* bietet ungeduldigen Menschen und Frauen den so genannten Army Builder. Nicht zu verwechseln mit dem bereits erwähnten Army Controller. Mit dem Builder stellen Sie schnell Ihre Wunschtruppe zusammen, die sofort auf der Spielkarte erscheint. Ein Traum für George Bush. So konzentrieren Sie sich nur auf die spannenden Gefechte. Diese Armee lässt sich auch speichern und für weitere Partien einsetzen – das hört sich doch gut an.

BÜNDNIS 2006

Wie in jedem Krieg stellt die Diplomatie auch in den Konflikten von *Paraworld* einen wichtigen Faktor dar. Um einen besonders hartnäckigen Mitspieler zu besiegen, gehen Sie mit einem anderen auch Bündnisse ein. Dazu Lothar Schmitt: „Ja, man kann sich mit anderen Spielern verbünden oder sie auf ‚neutral' stellen, wenn man das will. Und ja, Verrat ist natürlich möglich! Die KI reagiert auf so etwas ungefähr so erfreut wie jeder andere. Auf Wunsch kann man die Diplomatieeinstellung übrigens vor einer Partie fixieren, sodass ein Spieler seinen einstigen

>>Anschaulich für den Mathe-Unterricht: Winkel berechnen.<<

INTERVIEW

„DA KANN ICH MIT DEN RICHTIGEN EINSTELLUNGEN AUCH MAL EINEN STICH LANDEN!"

Um uns den Mehrspieler-Modus von Paraworld schmackhaft zu machen, erzählte uns SEK-Studioleiter Lothar Schmitt alles, was wir wissen wollten.



Lothar Schmitt ist Studioleiter von SEK in Berlin und kümmert sich mit Leib und Seele um *Paraworld*.

PC ACTION Was ist aus deiner Sicht das Geniale am Mehrspieler-Modus von *Paraworld*? Welcher Teil davon gefällt dir persönlich am besten und warum?
LOTHAR SCHMITT: Ich bin ein großer Anhänger des so genannten „Defender-Modes". Ich bin nicht unbedingt der beste *Paraworld*-Spieler. Und da kann ich mit den richtigen Einstellungen wenigstens auch mal einen Stich landen.

PC ACTION Warum hat es bis jetzt noch kein Strategiespiel außer *Warcraft 3* in eine E-Sport-Liga geschafft? Ändert sich das mit *Paraworld* ändern?
LOTHAR SCHMITT: Blizzards Bestrebung, ein Spiel in guter Qualität zu veröffentlichen und dann auch langfristig zu pflegen, ist ein zentraler Punkt. Außerdem hatten sie es geschafft, mit *Starcraft* und *Warcraft 2* eine große Fangemeinde aufzubauen. Was selbstverständlich auch dabei half, *Warcraft 3* im E-Sport-Bereich zu etablieren. Bei vielen Spielen sind diese Voraussetzungen nicht gegeben. Das ist nicht immer eine Frage der Qualität. Oft fehlen einfach auch die Mittel und die Lobby, sich anderen gegenüber zu behaupten. Viele Strategiespiele erfüllen auch nicht die Ansprüche, die E-Sport stellt. Schneller Spielablauf, transparentes Regelwerk, Cheatsicherheit, guter Netzwerkcode und die Eignung, präsentiert zu werden. *Paraworld* ist von der Anlage her ein schnelles Spiel mit dem Fokus auf Kampf bei ausreichend taktischer Tiefe. Ich bin überzeugt davon, dass inhaltliche Aspekte wie die Unterschiedlichkeit der Völker, die dennoch ausgeglichen sind, und Features wie der Army Builder und der Army Controller überzeugen können. Technisch gesehen spielt das Thema Cheatsicherheit bei uns eine große Rolle. Die Option, einen Dedicated Server laufen zu lassen, haben wir der direkten Konkurrenz ebenfalls voraus.

PC ACTION Steht bei dir zu Hause irgendwo eine Dinofigur?
LOTHAR SCHMITT: Nein, leider nicht. Leider gibt es da kaum Figuren in der richtigen Qualität. Allerdings wäre mir auch ein Abbild von Ada lieber ...

PC ACTION Im Spiel herrschen bestimmte Klimazonen vor, in denen die Völker leben. Haben die Heimvorteile durch die Klimazonen?
LOTHAR SCHMITT: Je nach Klimazone bekommt man unterschiedliche frei lebende Tiere zu Gesicht. Die Völker bleiben davon aber unbeeinflusst. Wir denken, dass sichergestellt sein muss, dass der Spieler auf jeder Karte mit seiner persönlichen Lieblingsfraktion spielen kann, ohne deswegen einen Nachteil zu haben. Das würde auch das Balancing nochmals schwieriger gestalten.

PC ACTION Sind Strategiespiele irgendwann einmal so einfach zu bedienen wie ein 3D-Shooter?
LOTHAR SCHMITT: Natürlich gibt es immer durch das Genre bedingte Einschränkungen – auch ein Shooter wiederum wird kaum so einfach zu bedienen sein wie *Pong*. Es ist aber durchaus die Bestrebung, Spiele – einschließlich Echtzeit-Strategie-Titel – zugänglicher zu machen. Spiele sind eben kein Nischenphänomen mehr, das nur eine kleine Gruppe anspricht. Auch ist es so, dass man mit der Zeit Erfahrung sammelt und somit weiß, was noch fehlt oder besser gemacht werden kann. Das war eigentlich die Frage, die man sich beim SEK gestellt hat, bevor man Anfing, den Army Controller zu entwickeln, der die Bedienung deutlich vereinfacht.

PC ACTION Deine erste Partie im Mehrspieler-Modus. Gewonnen oder verloren?
LOTHAR SCHMITT: Ähm ... nächste Frage, bitte.

PC ACTION Plant ihr ein eigenes Onlinesystem wie das Battle-Net? Auch mit einem Rang- und Leitersystem?
LOTHAR SCHMITT: Es wird offizielle Server geben, auf denen man sich mit anderen Spielern messen kann. Die Ergebnisse werden im Rahmen eines Rankings erfasst. Es werden sich mit Sicherheit aber auch noch andere Anbieter des Spiels annehmen, um eigene Server zu betreiben und damit Ligen und Turniere zu veranstalten.

PC ACTION Wie viel Zeit der Verschiebungsdauer seit dem ursprünglichen Erscheinungstermin habt ihr für das Verfeinern des Mehrspieler-Modus verwendet? Wie viele Leute waren mit dem Testen beschäftigt?
LOTHAR SCHMITT: Der Beta-Test war eigentlich der Hauptgrund für die Verschiebung. Und damit haben wir auch relativ zügig losgelegt. Derzeit haben fast 2.000 Leute Zugang zur Beta-Version. Wir werden aber sicherlich noch ein paar hinzunehmen. Wer sich fix unter http://beta.paraworld.com anmeldet, hat also immer noch die Möglichkeit mitzumachen!

PC ACTION Das ist ein Wort! Nächste Frage: Haben einfache Fußsoldaten wirklich eine Chance gegen riesige Dinos?
LOTHAR SCHMITT: Erstmal muss natürlich gesagt werden, dass es nicht den einfachen Fußsoldaten gibt. Ein einfacher Krieger ist beispielsweise wesentlich weniger effektiv gegen Tiereinheiten als Speerkämpfer oder Bogenschützen. Zusätzlich dazu gibt es noch wesentlich robustere Spezialeinheiten. Im direkten Duell sieht es für eine Infanterieeinheit gegen einen dicken Dino naturgemäß nicht so gut aus. Allerdings sind Fußsoldaten wesentlich günstiger und können auch schneller produziert werden. Viele von ihnen kann man schon ab Stufe 1 oder 2 bauen. Das heißt auch, dass man mehr von ihnen haben kann als größere Dinos, welche in der Regel erst ab Stufe drei losgehen. Und das wiederum heißt auch, dass man Fußsoldaten ein- oder zweimal mehr hochleveln und damit sofort heilen kann. Es macht also durchaus Sinn, auch auf Infanterie zu setzen, da sie schnell stärker werden.

PC ACTION Wir wollen endlich ein Echtzeit-Strategiespiel mit nackten Amazonen. Kriegt ihr das gebacken?
LOTHAR SCHMITT: Es gibt tatsächlich Amazonen in der *Paraworld*! Allerdings gibt es auch Alterseinstufungen in unserer Welt. Ganz nackt sind die also nicht. Aber auch nicht eingehüllt wie Eskimos.

PC ACTION Habt ihr schon Angebote von Steven Spielberg für die Computer-Effekte in *Jurassic Park 4*?
LOTHAR SCHMITT: Der kann sich uns gar nicht leisten. (grinst)

Partnern nicht plötzlich in den Rücken fallen kann."

HELDENHAFT

Im Mehrspieler-Modus von *Paraworld* steckt also mehr als man vermutet. Auch, was den Einsatz von Helden angeht. „Es ist nicht zwingend notwendig, mit Helden zu spielen," meint Lothar Schmitt. „Es steht jedem frei, auch auf andere Einheiten wie die Titanen zu setzen. Allerdings sind Helden sehr nützlich. Dank ihrer Special-Moves und Boni ermöglichen sie sehr ausgefeilte taktische Kniffe." Aha, es schadet also nicht, die Kerle wie ein Verhüterli im Repertoire zu haben. Ab Stufe vier etwa fügen Sie der Nation, die Sie verkörpern, ein spezielles Gebäude oder eine besondere Einheit hinzu. Dieses Extra variiert von Volk zu Volk und von Held zu Held. Ja, die Recken sind nicht an bestimmte Nationen gebunden und bringen jedem Volk einen anderen Vorteil. „So ist es möglich, mit Helden gezielt Stärken einer Fraktion auszubauen oder zu versuchen, ihre Schwächen zu kompensieren."

HALTE DIE BALANCE

Mit *Paraworld* erwartet Sie demnach ein ausgeklügeltes Spiel, das Sie sowohl in der Einzelspieler-Kampagne, als auch im Mehrspieler-Modus zu fesseln versucht. Nicht zuletzt mit einer umwerfenden Optik. Wenn gewaltige Saurier durch hohes Gras stapfen und im Hintergrund die Sonne im glitzernden Wasser versinkt, vergessen Sie schon mal, dass Ihr verräterischer Mitspieler gerade Ihre Basis zersägt. Dann ist natürlich flottes Handeln angesagt, denn die hektischen Gefechte bringen Sie ins Schwitzen und fordern jede graue Zelle. Bis jetzt macht der Mehrspieler-Modus einen gelungenen Eindruck. Wie er sich auf längere Zeit spielt, erfahren wir, sobald *Paraworld* im September in die Läden kommt. Andreas Bertits

Info: www.paraworld.de

Paraworld

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	SEK/Sunflowers
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Warcraft 3, Age of Empires 3



ANDREAS BERTITS

Mit Schuppen kenne ich mich aus. Während im echten Leben *Head & Shoulders* hilft, benötigen Sie in *Paraworld* schon härte Mittel, um den Dinos die Hautfetzen über die Ohren zu ziehen. Die schnellen Gefechte machen bereits in unserer Vorabversion Spaß. SEK hat wirklich eine Menge guter Ideen umgesetzt, vor allem der Army Controller stellt eine sinnvolle Neuerung dar. Wenn jetzt die Langzeitmotivation und die Einzelspieler-Kampagne stimmen, erwartet Strategen voraussichtlich ein spannendes Spiel!

Ein Triceratops-Titan des Nordvolkes (vorn) feuert Raketen auf einen Seismosaurus-Titan des Drachenclans.

»Wehrt sich gegen die Missbrauchs-Anschuldigungen: Kinder-Professor Rhino.«

Die Samurai des Drachenclans haben es schwer gegen die Saurier der Wüstenreiter.

»Schon seit Urzeiten unbeliebt: Punker.«



Steine im Weltall!

Obi-Wan Kenobi säbelt Lego-Sturmtruppen zu Klump. Das ist *Star Wars*-Gefühl pur. Krank ist es aber schon irgendwie ...



Ein erfolgreicher Arbeitstag Darth Vaders enthält mindestens eine Angestellten-Luftabschnürung.

Auch Luke Skywalker ist an Bord. Cool ist, dass alle Figuren charakteristische Fähigkeiten draufhaben. Chewbacca kann sogar Arme ausreißen!

Kann es was Lustigeres geben, als mit einem AT-AT so richtig Welle zu machen? Sämtliche Vehikel lassen sich frei durch die Levels lenken.

Darf eigentlich bei keinem *Star Wars*-Spiel fehlen: Der Angriff auf Darth Vaders Todesstern. Auch im Klötzchenlook sehr imposant!

Der erste Teil war ein echter Überraschungserfolg. LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY dürfte sogar noch einen drauflegen.

Sind wir doch alle mal ganz ehrlich: Als vor vielen Monaten die ersten Bilder von *Lego Star Wars* in Umlauf kamen, dachte sich doch jeder „Was für ein Krampf ist das denn bitte?" Als der Titel dann veröffentlicht wurde, hagelte es durch die Bank sehr gute Wertungen und als Resultat noch bessere Verkaufszahlen. Das im September erscheinende *The Original Trilogy* dürfte den Vorgänger in beiderlei Hinsicht toppen. Hier kämpft man sich nicht nur mit Bauklotz-Helden durch die *Star Wars*-Welt, sondern darf Fahrzeuge und Raumschiffe endlich völlig frei durch die Levels steuern!

SPIEL DAS ORIGINAL

Der erste Teil basierte auf den Streifen *Episode 1* bis *3. Lego Star Wars 2: The Original Trilogy* umfasst nun endlich die drei ursprünglichen Abenteuer. Logisch, dass auch all die lieb gewonnenen Helden und Bösewichter auftauchen. Der Clou: Wer noch über einen Spielstand des Vorgängers verfügt, schaltet damit versteckte Spielfiguren frei. So kommt man dann auf über 100 spielbare Charaktere. So ziemlich alle relevanten Figuren des *Star Wars*-Universum sind also im Einsatz. Das reicht Ihnen noch nicht? Dann basteln Sie sich einen eigenen Helden! Per Editor stecken Sie Figuren nach dem Lego-Baukasten-Prinzip zusammen. Ihren Basteltrieb befriedigen Sie darüber hinaus beim Fahrzeugbau. Imperiale Kampfläufer, X-Wing und so weiter lassen sich nach Fertigstellung frei durch die Levels steuern. Zum Beispiel beim Angriff auf den Todesstern oder bei der Verteidigung des Eisplaneten Hoth. Weil ständiges Geballer und Lichtschwert-Geschwinge irgendwann öde wirken, spendieren die Entwickler erneut diverse Puzzles. Glücklicherweise hat man auch wieder an einen coolen Koop-Modus gedacht. So muss Krieg der Sterne aussehen! Ahmet Iscitürk

Info: www.lucasarts.com

AUF DVD
Trailer

Lego Star Wars 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Travellers Tales/Lucas Arts
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	14. September 2006
VERGLEICHBAR	Lego Star Wars 1

AHMET ISCITÜRK



Lego ist für mich ein heikles Thema. Alle Kinder spielten damals mit Lego, aber wir hatten dafür kein Geld und deshalb hatte ich als Kind nur so Klötze aus einem türkischen Import/Export-Laden. Aus Frust habe ich diese immer den reichen Kindern an den Kopf geworfen und ihnen noch aus Protest die Pausenbrote weggenommen. Ich war halt schon immer Avantgardist für eine bessere Weltordnung! Wo war ich? Ach ja! *Lego Star Wars 2* wird super! Die Bilder auf dieser Seite und der Trailer auf der DVD sind der Beweis!



Unser Held setzt sich gegen feindliche Monster zur Wehr.

»Wie nennt man Bücher, in denen brennende Menschen vorkommen? Py-Romane!«

Für Hackordnung sorgen!

Jagen und Sammeln in vier Dimensionen. LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER würfelt geschickt vier Mythen zusammen.

Cyanide, die Macher von *Radsport Manager*, arbeiten an einem Action-Rollenspiel? Können die so etwas überhaupt oder überschätzen sich die Pariser dabei doch ein wenig? Wir sagen Ihnen mal was: Vielleicht ist das ja genau der Grund, warum ihr aktuelles Projekt *Loki: Im Bannkreis der Götter* richtig gut ausfallen könnte. Die Entwickler haben die Möglichkeit objektiv und ohne Scheuklappen ans Werk zu gehen. Wer schon an 100 Action-Rollenspielen gearbeitet hat, sieht vielleicht den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Aber das ist nur unsere Meinung. Ob das klappt, steht auf einem anderen Blatt. In *Loki* geht es wahrhaft göttlich zur Sache. Zu Beginn beauftragt der nordische Gott Loki Sie, Göttervater Odin zu suchen. Der ist nämlich verschollen. Hat Achilles die Finger im Spiel oder ist Anubis in die Sache verstrickt? Moment mal! Was haben die überhaupt in der nordischen Mythologie zu suchen? Ganz einfach: Nichts. Doch in *Loki* haben Sie es nicht nur mit Ikea-Heiligen zu tun, denn Cyanide werfen gleich vier Mythologien in den Mixer. So reisen Sie durch die Sagenwelten der Griechen, Ägypter, Azteken und Skandinavier. Spielerisch orientiert sich *Loki* an *Diablo*, wie die Macher betonen. Der Jagd- und Sammeltrieb steht klar im Vordergrund und wird durch eine große Zahl Feinde und Gegenstände befriedigt. Mehr als tausend Gegenstände und rund 200 so genannter „Unique-Items" sollen im Spiel versteckt sein. Über hundert Gegnertypen gilt es zu vermöbeln und auszunehmen. Bis zu 20 Feinde gleichzeitig betteln auf dem Bildschirm um eine Abreibung. Geplättete Gegner hinterlassen mehr oder weniger wertvollen Krempel. Ja, Pixelleichen zu plündern, finden wir schon seit *Diablo* ganz fantastisch. Rüstungen, Waffen und Gegenstände sind aber auch ohne Blutvergießen in Shops erhältlich, entsprechendes Kleingeld vorausgesetzt.

VIER GEWINNEN

Loki-Spielern stehen vier Helden zur Wahl, die über ganz charakteristische Eigenschaften verfügen. Da wäre zum Beispiel der nordische Krieger, der sich vor allem auf seine Muskeln und blanken Stahl verlässt. Ein ägyptischer Zauberer haut Gegnern lieber Zaubersprüche um die Ohren. Die aztekische Schönheit ist zierlich, schnell, aber auch verwundbarer. Doch als Begleiter hat sie einen reißenden Puma, der ihre Belange vertritt. Die griechische Kämpferin ist so etwas wie die goldene Mitte und geht mit Schwert und Magie gleichermaßen gut um. 200 Zaubersprüche und Talente haben die gottesfürchtigen Weltenretter in petto, um sich gegen die feindlichen Horden zur Wehr zu setzen. Jedem der vier Helden spendierten die Macher überdies eine eigene Hintergrund-Story. Um die komplette Geschichte zu verstehen, spielen Sie *Loki* nach

»„Mir die Flügel stutzen? Eher Einfüll stutzen, denn ich bin eine Zapfsäule!"«

Die Szene wirft Fragen auf. Darf Mann gegen Frau zurückschlagen?

»PC ACTION erklärt Redewendungen. Heute: sich wie die Axt im Walde aufführen.«

Mit der dicken Streitaxt fügen Sie den Feinden enormen Schaden zu.

»Sorry, Giovanni, aber die Pizza zahle ich nicht. Der Käse ist total ungleichmäßig verteilt.«

Nur zwei Gegner stellen noch kein Problem dar. Doch manchmal beharken bis zu zwanzig Schergen gleichzeitig Ihr Alter Ego.

dem Willen der Entwickler also mehrmals – so soll das Spiel einen hoher Wiederspielwert bieten. Wenn das mal gut geht.

AUS ERFAHRUNG GUT!

Kein Rollenspiel ohne Charakter-Entwicklung. Deshalb verdienen Sie sich beim Metzeln Erfahrungspunkte, mit denen Sie neue Fähigkeiten erwerben oder alte verbessern. Besonders die Zaubersprüche haben es uns angetan, weil wir räudige Grafik-Fetischisten sind! Die lassen teilweise den gesamten Bildschirm erzittern, tauchen die Umgebung in einer Feuerwerk aus Lichtern und Effekten. So sorgen zum Beispiel gigantische Feuerbälle für ein realistisches Hitzeflimmern. Apropos gigantisch: Bossgegner gibt es in allen Größen und Formen und diese sind natürlich weitaus schwieriger zu bezwingen als die Normalo-Horden, die Ihnen sonst ins Messer laufen. In diesen Schlüsselszenen soll auch die Umwelt eine wichtige Rolle spielen – wenn man zum Beispiel Teile der Umgebung zerstört, um dem übermächtigen Feind zu schaden. Einigen Spieler geht vermutlich die Levelgestaltung gegen den Strich: Die soll genau wie in *Diablo* zufallsgeneriert sein. Auf diese Weise generierte Spielumgebungen wirken ja häufig lieblos und steril. Sich über solche ungelegten Eier den Kopf zu zerbrechen, ist allerdings noch zu früh. Erst das fertige Spiel wird zeigen, wie gut oder schlecht das die Entwickler lösen. Die bisher gezeigten Abschnitte kommen jedenfalls ordentlich rüber.

GRUPPENZWANG

Interessant klingen bereits jetzt Cyanides Pläne für den Mehrspieler-Modus. Da sollen sich nämlich bis zu vier Spieler gleichzeitig durch die Gegend hacken. Entweder kooperativ oder gegeneinander in einer Art Arena, in der sogar Zwei-gegen-zwei-Schlachten möglich sind. Zitat unseres Chefs: „Im Spieler-gegen-Spieler-Kampf zieh ich euch Maden die Hosen aus! Dann muss ich untenrum nicht mehr nackt herumlaufen!" Dem haben wir absolut nichts mehr hinzuzufügen.

Ahmet Iscitürk

Info: www.loki-game.de

Loki

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Cyanide Studio/Crimson Cow
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Sacred, Titan Quest

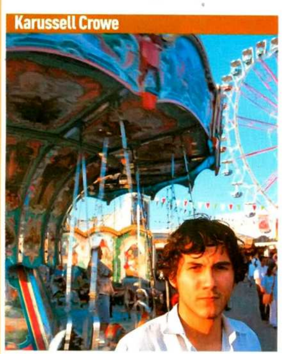
AHMET ISCITÜRK

Ich bin ja besonders auf den Mehrspieler-Modus gespannt, wo bis zu vier Spieler kooperativ oder gegeneinander durch die Gegend ziehen dürfen. Meinen Mitstreitern Gegenstände vor der Nase wegzuschnappen, finde ich schon seit *Gauntlet* sexuell erregend. *Loki* erfindet das Genre zwar nicht neu, aber was man bisher zu sehen bekam, war wirklich schön. Rasante Action mit Rollenspiel-Elementen, eine interessante Hintergrundgeschichte und schicke Grafik. Vor allem die verschiedenen Zauber hauen optisch rein!

Oh, mein Gott!

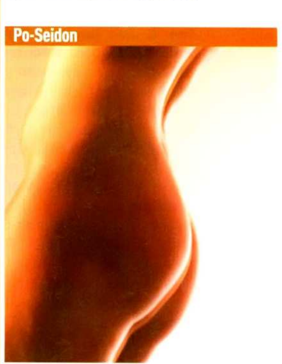
Andere Religionen, andere Götter. Wir stellen drei unbekannte Heilbringer vor.

Karussell Crowe



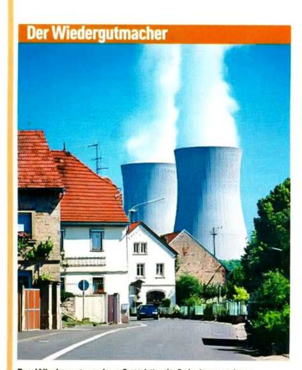
Der Gott der Schausteller ist sehr beliebt. Ihm zu Ehren veranstaltet man jedes Jahr einen Riesenrummel, der auch als Oktoberfest bekannt ist. Darauf basiert der Film *Jagd auf Roter Oktoberfest*. Kein Quatsch!

Po-Seidon



Dieser Gott beschützt seit Jahrtausenden die Hinterbacken seiner Anhänger. Laut antiker Schriften konnte er Wein in Arschwasser und Gold in Klopapier verwandeln. Die PC ACTION war geboren!

Der Wiedergutmacher



Der Wiedergutmacher-Gott bügelt Schnitzer seiner Schäfchen aus. Damit zum Beispiel die Russen ihre Tschernobyl-Vergangenheit besser aufbereiten können, baute er eine Wiederaufbereitungs-Anlage (im Bild).

Wenn Sie Ihre Taktik ändern wollen, können Sie das direkt in der Menüleiste machen und brauchen das Spiel nicht extra unterbrechen.

»Juhu! Es geht wieder bergauf!«

Wenn Sie bei einem populären Team fahren, rennen Ihnen sogar die Fans hinterher.

»Mag Radler: Supermans geistig zurückgebliebener Bruder.«

»Genau wie im Bundestag: Wo man hinschaut – nur Ärsche.«

Die Programmierer haben auf viele Details geachtet: Sogar Häuser, Brücken und Tunnel sind original.

Im Gelbfieber

Am 1. Juli beginnt die 93. Tour de France. Rechtzeitig zum Mammut-Rennen geht auch der Radsport Manager Pro 2006 an den Start.

Das neue Werk von Cyanide könnte sich als echte Überraschung erweisen. Im positiven Sinne. Noch nie war der grafische Sprung der jährlich erscheinenden Radsport-Serie so groß. Mit polierter Optik, sauberen Animationen und Details, wie hinterherlaufenden Fans, präsentiert sich der *Radsport Manager Pro 2006* in absoluter Topform. Das erkennen Sie auch auf den wirklich brandaktuellen Screenshots. Am bewährten Spielprinzip hat sich wenig geändert, außer dass den Fitness- und Trainings-Systemen eine kleine Schönheitsoperation spendiert wurde. Wer will, kann sich als Teammanager der Presse stellen und Interviews geben. Auch schön: Es gibt wesentlich mehr Zufallsereignisse, was den Spielverlauf gegenüber den Vorgängern um einiges abwechslungsreicher macht.

ABFAHRT!

Sie sollen in den Genuss von satten 50 Original-Teams samt Namen kommen. So dürfen Sie beispielsweise als Rennprofi Jan Ullrich oder Erik Zabel in die Pedale treten. Natürlich sind auch sämtliche Etappen der echten Tour de France entnommen und sogar Brücken und Tunnel sind laut Aussagen der Entwickler authentisch. Die Zieleinläufe wirken auf jeden Fall spektakulärer als bei den Vorgängern. Ralph Wollner

Info: www.rsm-pro.de

Radsport Manager Pro 2006

GENRE	Sportmanager
HERSTELLER	Cyanide/Crimson Cow
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	19. Juni 2006
VERGLEICHBAR	Radsport Manager Pro 2005

RALPH WOLLNER

Was lange währt, wird endlich gut. Mit dem neuen Teil macht die *Radsport Manager*-Serie einen gewaltigen Satz nach vorn und dürfte somit nicht nur das Interesse der Radsport-Fans wecken. Allein die Grafik ist um Längen besser als früher. Wenn Sie im Juli das Tour-de-France-Fieber erwischt, wissen Sie, was Sie zu tun haben: Radeln Sie in den nächsten Spieleladen und schauen Sie sich das neue Teil von Cyanide mal genauer an. Das sollte sich lohnen. Wer nicht überzeugt ist, wartet auf unseren Test.



Der ultimative

Kick für DVD-Fans!



JETZT NEU TAGESAKTUELLE KINO- UND DVD-NEWS UNTER
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

»Auch gehbehinderte Hunde sind liebenswürdige Haustiere.«

Ein Ritter der Natur kämpft gegen einen mechanischen Drachen.

Auf die Technik kommt es an!

Kiffer nennt man auch Dampfmaschinen. Die des Fantasy-Reichs SILVERFALL kommen allerdings ohne bewusstseinserweiternde Stoffe aus.

Niemand entzieht sich dem technischen Fortschritt! Nicht mal Fantasiewelten, in denen die Magie herrscht. Als gewitzte Goblins eine bahnbrechende Entdeckung machen, krempelt dies das Land Nelwe völlig um. Sprengstoff und mechanische Bestien machen fortan die Ländereien unsicher. Die naturliebenden Elfen stellen sich dieser Entwicklung entgegen und wollen ihre Haare auch in Zukunft nicht von elektrischen Föhnen trocknen lassen. Derart unterschiedliche Meinungen führen meist zu einem: Krieg.

HEUTE GIBT'S GESCHNETZELTES

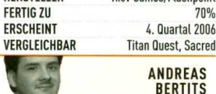
Ähnlich wie in *Titan Quest* wandern Sie in *Silverfall* durch eine hübsche 3D-Landschaft und knüppeln alles nieder, was Ihnen über den Weg läuft. Allerdings nicht allein: Aus acht wanderwilligen Kerlen wählen Sie zwei aus, die Sie fortan begleiten. Die Typen besitzen eigene Persönlichkeiten und gehen auch gern eine Beziehung (hört, hört!) mit Ihnen ein. Gespräche sind also an der Tagesordung – so kommen Sie an neue Missionen. In denen wählen Sie zwischen Natur und Technik. Dadurch bestimmen Sie, wie sich Ihre Heimatstadt Silverfall entwickelt. Schlagen Sie den Weg der Technik ein, steigt Rauch aus Schornsteinen empor, während die Natur große Bäume sprießen lässt. In den finsteren Höhlen treffen Sie auf besonders irrwitzige Gegner wie einen Panzer, den mehrere Goblins antreiben. Um das Stahlungetüm zu besiegen, schicken Sie die Insassen einen nach dem anderen zu ihrem Schöpfer. Eine Konturlinie verleiht den Figuren einen comichaften Charakter. Das riecht nach einem echten Geheimtipp für Freunde des ausgefallenen Humors.

Andreas Bertits

Info: www.flashpoint.de

Silverfall

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Kiev Games/Flashpoint
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Titan Quest, Sacred



ANDREAS BERTITS

Ich bin kein entscheidungsfreudiger Mensch. Aber *Silverfall* könnte das ändern. Denn die Wirkungen meiner Wahl zwischen Natur und Technik sind spürbar. Zwar schlägt in dem Werk das Herz eines Action-Rollenspiels, trotzdem kommt durch die Begleiter auch eine taktische Komponente ins Spiel, die an Klassiker wie *Baldur's Gate 2* erinnert. Was uns in der Redaktion präsentiert wurde, hat mir das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen und damit meine ich ausnahmsweise nicht die nette französische Projekt-Managerin.

INTERVIEW „TÄTOWIERUNGEN UND KRALLEN SIND COOL!"



»Kann Französisch: Französin.«

Jehanne Rousseau ist Projekt-Managerin des Action-Rollenspiels *Silverfall*.

Bei einem Besuch in der Redaktion befragten wir Projekt-Managerin Jehanne Rousseau zu *Silverfall*.

PC ACTION Es gibt viele verrückte Kreaturen im Spiel. Was hättest du gern für eine gehabt, die nicht durchging?

JEHANNE ROUSSEAU: Ich erinnere mich an eine Diskussion mit dem Art Director und dem Konzept-Designer. Da hieß es: keine Tentakel. Ich war wirklich enttäuscht, da wir einige nette und grausige Kreaturen mit Tentakeln hätten einbauen können.

PC ACTION Ja, wir hätten da auch Ideen. Doch zur nächsten Frage: Bist du ein Technik-Typ oder stehst du mehr auf Natur – im Spiel?

JEHANNE ROUSSEAU: Ich mag dieses wilde und tierische Gefühl der Natur-Seite. Tätowierungen und Krallen sind cool. Aber ich denke, ich würde die Techno-Seite wählen, da diese neue und lustige Dinge erlaubt. Habt ihr die Kreaturen der Necroraiders gesehen? Die Kerle sind verrückt.

PC ACTION Apropos verrückt. In *Silverfall* gibt es unter anderem Goblins mit Flammenwerfern. Stehst du auf kleine grüne Männchen mit Kanonen?

JEHANNE ROUSSEAU: Ich denke, ich bevorzuge sogar kleine Macho-Goblin-Frauen mit Kanonen. Goblins sind meine Lieblingsrasse im Spiel. Meiner Meinung nach sind sie die perfekte Mixtur aus schwarzen Humor und Kampfkraft.

Klartext statt Fach-Chinesisch

Lesen. Verstehen. Anwenden.



PCgo – das Anwender-Magazin
Mit großem Praxisteil rund um Word, Excel, Nero & Co., Internet, Downloads, Bildbearbeitung. Und Texten, die man versteht. Inklusive DVD mit hochwertigen Original-Vollversionen.

4,99 € mit 8,5-GB DVD
7/2006
PCgo
www.pcgo.de

Windows XP Tool-Edition 2007
Microsoft Office System Beta 2 Kit 2007
Office
Komplett auf DVD!
Office Professional Plus Beta 2

Microsoft® Original Office 2007 Beta 2
+ Microsoft XP-Tool-Edition!
Auf DVD!
Das neue Office & die besten Windows-Tools aller Zeiten in einem Paket!
Exklusive Workshops für alle Tools: von A)rchivierung bis Z)oneAlarm

1000 Plug-Ins auf DVD!
Geniale neue Funktionen für Word, Excel, Internet Explorer, Outlook, MediaPlayer, Photoshop, PowerPoint, Firefox, u.v.m

nero POWER-SUITE
Für Versionen 6+7
Wahnsinn: Das wichtigste Update des Jahres!

Geheime Nero-Tools
Unglaublich: Gratis telefonieren mit Nero
Auf DVD: Diese Updates brauchen Sie!

Skandal: Original-DVDs verseuchen Ihren PC!
Aktuelles Beispiel: "Mr. and Mrs. Smith"
Gefahr beim Filme-Schauen und beim Kopieren
Auf DVD: Unsere Tools retten Ihren Rechner!

TOP-VOLLVERSIONEN AUF DVD
OmniPage – Texterkennung
HomeBox – Top-Verwaltung – Für alles: Finanzen, …
Sudoku 2.0 – Das Gehirntraining! Neue Sudokus für noch mehr Rätselspaß

19"-TFTs ab 240,- €
• Richtig groß & günstig: 9 neue Flachbildschirme im Powertest!
• Mit schneller Bilddarstellung und echt brillianten Farben!

Diese DVD enthält Info- und Lehrprogramme.

Auf DVD: Die Office Original-Vollversion 2007 von Microsoft

Auf DVD: Das geniale Microsoft XP-Tool-Paket

Auf DVD: Profi-Plug-Ins, die wirklich nützlich sind

Auf DVD: Diese Tools machen Ihren PC wieder fit.

Auf DVD: Die Nero-PowerSuite enthält die neuesten Brenn-Updates

Direkt bestellen unter www.pcgo.de/angebot

Ab 2. Juni am Kiosk

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Der Titan gehört zu den mächtigsten Einheiten im Spiel. Stellen Sie sich bei diesem Gegner auf harte Kämpfe ein.

»Schmort endlich in der Hölle: Dennis Rodman.«

Update: Heroes of Might and Magic 5

Der Schwierigkeitsgrad von HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 trieb selbst Profis fast in den Suizid. Zumindest bis zum Patch.

RUNDEN-STRATEGIE | Das Update auf die Version 1.1 verhilft *Moorhuhn*-Lösungsbuchkäufern zu Spielspaß. Zumindest fast. Der Patch erweitert den Strategie-Kracher nämlich um den schmerzlichst vermissten Schwierigkeitsgrad „Leicht". Sie erinnern sich: Die Verkaufsversion von *Heroes* war sackschwer. Wirklich leicht ist das Spiel zwar weiterhin nicht, aber weil Nival Interactive den Kritikpunkt mildert, werten wir das Spiel auf 85 Prozent auf. Da der Patch nach Redaktionsschluss unserer DVD eintrudelte, finden Sie ihn nur auf der Spiel-Webseite. Alexander Frank

Info: www.mightandmagic.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 -6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99/Monat
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
6 Stammredakteure, 1 leitender Redakteur, 1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL	ALEXANDER FRANK
Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Action-, Sport- & Rennspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Actionspiele & Ego-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele
RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR								
■■■ Noch verschenkt man Potenzial. Da geht mehr.	■■■ Als Asterix-Fan gefällt mir das irgendwie.	■■ Trotz der Action-Einlagen viel zu langwierig.	■■■■ Strategisches Potenzial den Action-Einlagen zum Trotz.	■ Killerspiele-Verbot? So was ist viel schlimmer!	■■■ Wären die Actionmissio-nen nur nicht so schwer ...	■ Spannend wie das WM-Spiel Mexiko gegen Angola.	■■ Spannend! Und in China is'n Sack *Rise* umgefallen.	■■■■ Sieht gut aus und spielt sich wirklich prima!
HALF-LIFE: EPISODE 1								
■■■■ Solide Genialität, aber mir zu kurz.	■■■ Okay, aber das Episoden-Konzept missfällt mir.	■■■■■ Alyx hat der knackigsten Hintern des Genres!	■■■ Wenn ich Shooter mögen würde, wäre es geil.	■■■ Die Luft ist raus und der Episoden-Kack nervt.	■■■■■ Endlich wieder mit Alyx spielen? Gern.	■■■■ Geil, aber das Thema reizt mich nicht mehr so.	■■■■ Ein *Half-Life* ist immer für ein paar Stunden gut.	■■■ Alyx? Ich spiele lieber mit echten Frauen!
THE DA VINCI CODE: SAKRILEG								
■■■ Besser als der Film, aber eben nicht gut.	■■■ Unterhaltsam, aber das Buch gefällt mir besser.	■■■■ Nicht mein Genre, aber die Rätsel sind klasse!	■■■ Story geil, Spiel an sich gefällt mir nicht so.	■■■ Der Film hat mich schon nicht gefesselt.	■■■■ Unglaublich! Sogar das Prügeln macht Laune.	■■■ Blasphe-misch, aber trotzdem spaßig.	■■ Rätsel? Denken war noch nie eine Stärke von mir.	■■■ Mir ging der Buch-Hype schon auf den Sack!
X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME								
■■ Hallo? Wo ist denn hier bitte das Leveldesign?	■■■ Ich fand Spider-Man immer symphatischer.	■■ Auf die Dauer zu eintönig. Ganz nett, mehr nicht.	■■ Netter Film, lahmes Spiel. So geht das ja nicht.	■■ Der Film ist Vollgas nonstop. Das Spiel nicht.	■■■ Wenn der Film so ist, wie das Spiel: Kino ade!	■ Fand die Filmvorlage schon nicht doll.	■■■ Ich lass mir gern mal ein U für ein X vormachen.	■ So spannend wie Angeln – und wie der Film.
TITAN QUEST								
■■■■ Heute gehen wir mal sammeln. Gefällt!	■■■■ Nicht perfekt, aber ich liebe diesen *Diablo*-Kram.	■ Zyklopen kloppen? Nein, danke, lieber mit Alyx pop...	■■ Ich habe viel mehr er-wartet. Ent-täuschend.	■ Enthält so ziemlich alles, was ich nicht mag.	■■■■ Ich glaube, ich mutiere noch zum Rollenspieler.	■ Bitte gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu lesen.	■■■■ Finde ich gut, aber natürlich rult immer noch *Oblivion*.	■■■■ Macht süchtig, hat aber einige Schwächen.
RUSH FOR BERLIN								
■■■■ Knackig, fordernd, spannend und grundsolide.	■■■ Hitler ist tot. Spätestens nach diesem Spiel.	■■■ Macht mehr Spaß als ich erwartet hätte.	■■■■ Mit einem anderen Szenario wäre es klasse.	■■■ Nicht mein Genre. Aber ich mag totale Zerstörung!	■■■■ Passt. Obwohl ich ja sonst eher gemüt-lich bin.	■ Meine Heimatstadt ist mir in echt lieber.	■ Dafür nehme ich mir keine Zeit, ich muss *Rush* weg!	■■■ Der Zweite Weltkrieg nervt mich langsam.
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY								
■■■ Das sieht gut aus und birgt klassische Knobelkost.	■■■ Nette Story, aber unaus-gereifte Actioneinlagen.	■■ Pfui! Da muss man ja auch noch nachdenken!	■■■■ So müssen moderne Adventures sein.	■■ Mensch, irgendwie war dieser Monat nix für mich.	■■■■■ Selten so eine spannende Geschichte gespielt.	■■ Ich finde *Da Vinci Code* interessanter.	■■ Muss nicht sein. Das Leben ist mir Rätsel genug.	■■■■■ Scharfen Bräuten sieht man gern zu. Klasse!
DIE RÖMER								
■■■ Nett, aber alles schon mal gespielt, oder?	■ Bei so was schlafen mir wie bei *Anno* die Füße ein.	■■■ Lange nicht so nervig wie die Genrekonkur-renz.	■■■ Die Spannung fehlt etwas, sonst recht gelungen.	■ Nix! Tipp: Die TV-Serie *Rome* ist der Hammer!	■■■ Ich warte auf *Siedler 2: Die nächste Generation.*	■ Ich stehe nun mal absolut nicht auf Italiener.	■ Wieder Strate-gie. Kann mich wer töten bitte?	■■■ Zu langsam! Macht aber Lust – aufs Schlafen.

Das Gastspiel des Monats

Unsere Redaktion verfügt über einen kostenlosen Kaffeeautomaten. Genau deswegen besuchen uns so viele Entwickler!

Die Jungs von Funcom und Ubisoft statteten unserer Irrenanstalt eine Visite ab. Aufgrund beschränkter Besuchszeiten und Redakteure blieben die Entwickler nicht so lange. Funcom-Entwickler Thomas Friedmann aber lang genug, um dem Redaktionsrussen Alexander Frank die spielbare Version von *Die Siedler 2: Die nächste Generation* vorzuführen. Warum die beiden auf dem Bild so dämlich grinsen? Das lag nicht an den Medikamenten, sondern an der *Siedler*-typischen Knuddeloptik der Spielfiguren. Einige Soldaten sehen dem berühmten Klempner Mario verdächtig ähnlich. Mehr Details in den Top News!


»Nicht im Bild: die Praktikantinnen unter dem Tisch.«

Thomas Friedmann (rechts) führt *Die Siedler 2: Die nächste Generation* vor.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh	Deck 13	01/2006
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Factions	NC Soft	07/2006
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



Mit der Schwerkraft-Kanone drehen Sie die Antlions auf den Rücken – den Rest erledigt Alyx.

»Ein vollgeschissenes Betttuch nennt man auch Kacker-Laken.«

»Wenn Sie nicht sofort mit mir ins Bett steigen, bringe ich Sie um, Herr Wollner!«

AUF DVD
TRAILER

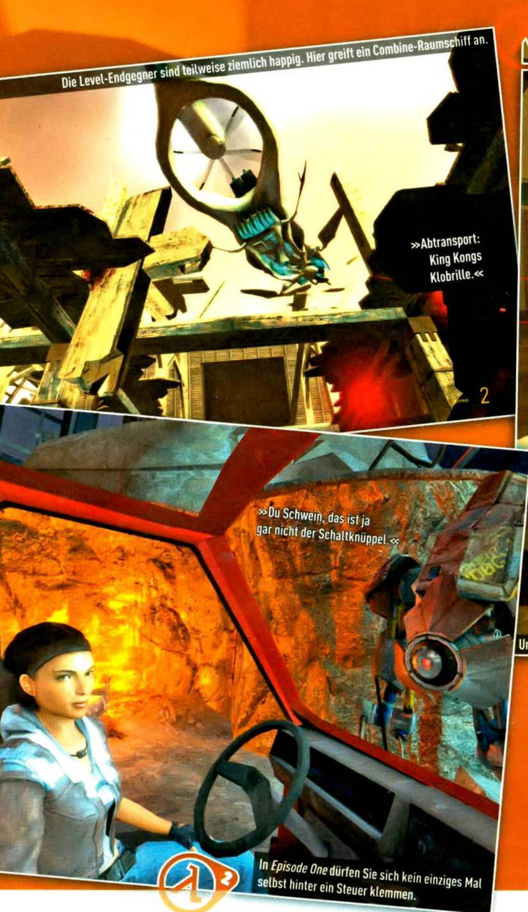
Hey, hier kommt Alyx!

Die Fortsetzung des Über-Shooters HALF-LIFE 2 kommt im Häppchen-Format. Den Anfang macht EPISODE ONE.

Eines hat man bei Valve zwischen *Half-Life* und *Half-Life 2* gelernt: Dass es nur bedingt Freude macht, ein halbes Jahrzehnt von der Bildfläche zu verschwinden, weil die Entwicklung neuer Spiele-Großprojekte ewig dauert. Basierend auf der Technik von *Half-Life 2* gibt es deshalb drei Fortsetzungs-Episoden, die direkt an der bekannten Story anknüpfen. Episoden, die aber gleichzeitig eigenständige Spiele sind und ohne das Hauptprogramm laufen. Bei der jetzt veröffentlichten *Episode One* erwarten Sie knapp sechs Stunden Spieldauer für knapp 20 Euro – das ist nicht billig, aber wer wissen will, wie *Half-Life 2* weitergeht, kommt nicht drum herum. Obwohl es an neuen Waffen und Vehikeln mangelt, sorgt der Verlängerungs-Happen für Spaß, Motivation und reiht aufregende Spielsituationen straff aneinander. Dennoch erreicht das Add-On nicht die Klasse des Hauptprogramms.

MIT VEREINTEN SCHWERKRÄFTEN

Was *Half-Life 2* auszeichnet, bringt *Episode One* vereinfacht gesagt lediglich gut an den Spieler. Kramen wir doch mal die alte zerknitterte Checkliste heraus: „Kreativer Einsatz der Spielwelt-Physik?" Zu Spielbeginn ist die Gravity Gun Ihre einzige Waffe, mit der Sie die Umwelt nach Strich und Faden manipulieren. Auch im weite-



Die Level-Endgegner sind teilweise ziemlich happig. Hier greift ein Combine-Raumschiff an.

»Abtransport: King Kongs Klobrille.«

»Du Schwein, das ist ja gar nicht der Schaltknüppel.«

In *Episode One* dürfen Sie sich kein einziges Mal selbst hinter ein Steuer klemmen.

»Da kommen die ganzen Zombies her: Zomtec.«

Um Munition zu sparen, zielen Sie am besten immer auf den Kopf der fauligen Zombies.

ren Verlauf brauchen Sie das gute Schwerkraft-Stück immer wieder. In *Episode One* bekommen Sie allerdings nach knapp einer halben Stunde Spielzeit die Aufrüstung für die von Experimentierfreudigen hoch geschätzte Wumme und können frühzeitig die Feinde durch die Gegend schleudern. Das macht Spaß, *Half-Life 2*-Vetetranen haben sich an dieser Stelle aber schon satt gespielt. Nächster Punkt „Geselliges Beisammensein mit lebensecht wirkenden Charakteren?" Alyx Vance bekam mehr Animationen und Gesichtsdetails spendiert, weicht im Laufe der Episode nur selten von Ihrer Seite und sorgt für neue Teamwork-Spielelemente. Außerdem hat sie nach wie vor das knackigste Hinterteil des Genres. Fein! [Anm. der Chefred.: Und was ist mit Mona Sax aus *Max Payne 2*, du Pfeife?] Punkt 3: „Einnehmende Atmosphäre durch Top-Technik?" Die *Source*-Engine kann sich immer noch sehen lassen und ist inzwischen mit High-Dynamic-Range-Rendering am Start. Falls Sie es noch nicht wussten: HDR-Rendering simuliert quasi, wie sich das Betrachterauge an wechselnde Lichtverhältnisse anpasst. Der Kampf gegen ein Combine-Raumschiff zum Beispiel demonstriert eindrucksvoll die ganze Grafikkraft: Die Salven tragen allmählich ein ganzes Dachgeschoss Balken für Balken ab, die Lichtverhältnisse ändern sich dabei dynamisch.

HIER SPIELT DIE MUSIK

Hervorragende Soundeffekte und sparsam eingesetzte, aber umso effektiver wirkende Musikeinlagen runden die Stimmung ab. Dem sorgfältig Spannung verbreitenden Leveldesign merkt man an, dass „Hier kocht der Chef"-mäßig das *Half-Life 2*-Personal Hand anlegte und die Episoden-Erweiterung nicht an Dritte delegierte. Dennoch läuft die Pro-

PC ACTION-Testlogbuch

Half-Life 2: Episode One

Kurz aber oho, genau wie ... ach lassen wir das. Mit Freuden haben wir *Episode One* für Sie durchgespielt.

RALPH WOLLNER



DONNERSTAG, 01.06.2006 | 8:00 Uhr
Heute ist ein ganz besonderer Tag, denn heute erscheint *Episode One*. Deshalb bin ich auch früher als gewohnt in der Arbeit. Mit Schrecken stelle ich fest, dass die Post erst um zehn Uhr kommt und ich sitze zwei Stunden angespannt vor dem PC. „Blödsinn", denke ich mir, schließlich kann ich *Episode One* auch über Steam herunterladen. Wegen der Zeitverschiebung ist die *Half-Life 2*-Fortsetzung ja schon draußen. Der Download ist genau in dem Moment fertig, als mir die knusprige hauseigene Postbotin die Verkaufsversion auf den Tisch knallt. Danke!

DONNERSTAG, 01.06.2006 | 12:00 Uhr
Nach zweistündigem Dauerspielen bin ich ein wenig enttäuscht. Ich renne in einer Tour durch das Innere der Zitadelle und habe keine andere Waffe als den bekannten Schwerkraftmanipulator. Außerdem reichen die Innenlevels bei weitem nicht an die grafische Qualität der *HL2*-Außenareale heran. Na ja, bin mal gespannt wie es weitergeht.

DONNERSTAG, 01.06.2006 | 13:00 Uhr
Verdammt! Endlich habe ich die Zitadelle hinter mir gelassen und ballere mich durch das verfallene City 17, als mich Jo Hesse zu sich ruft und mich mit einem stundenlangen Meeting fesselt [Anm. der Chefred.: Dich sollte man mal nackt auf die Bahngleise fesseln!]. Ich denke dabei nur an Alyx Vance und verpasse völlig, dass Herr Hesse mit sofortiger Wirkung das Redaktionsruder übernommen hat. Mir doch total egal, ich will nur weiterspielen.

DONNERSTAG, 01.06.2006 | 15:30 Uhr
Endlich! Ich schlüpfe wieder in Gordons Haut und schieße mich durch die Straßen der Stadt. Jetzt macht mir *Episode One* richtig Spaß und das vertraute *Half-Life 2*-Gefühl überwältigt mich erneut. Umso erstaunter bin ich, als das Spiel nach weiteren zwei Stunden abrupt endet und mich mit verdutztem Gesichtsausdruck zurücklässt. Ein spannendes Finale hätte ich mir ja schon gewünscht. Der Endkampf am Bahnhof hat mich ehrlich gesagt befriedigt.

DAS ROCKT DICH WEG!



Im Nahkampf greift Alyx selbstständig ein.

DAS KOTZT DICH AN!



Außer einer frischen Gegnerart gibt es nichts Neues.

So spielt sich Half-Life 2: Episode One

Obwohl Sie Alyx nicht an die Wäsche dürfen, haben Sie in *Episode One* alle Hände voll zu tun. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Spielelemente.



grammiertruppe nicht zu der Form auf, die wir vom Hauptprogramm gewöhnt sind. Im ganzen Abenteuer kommen Sie nicht ein einziges Mal in den Genuss, sich hinter ein Steuer zu klemmen. Außerdem wirken manche Missionen künstlich gestreckt. Als Beispiel nehmen wir die Antlion-Nester: Aus bestimmten Löchern im Boden kommen unentwegt die quirligen Plagegeister gekrochen – der Nachschub reißt nicht ab. Schlaue Köpfe kommen schnell auf die Idee, mittels Gravity-Gun ein Autowrack auf die Mulden zu schieben und so den Strom abreißen zu lassen. Uff, Problem gelöst. Denkste! Nur eine Wegbiegung weiter entdecken Sie weitere zehn Nester, die dazugehörigen Karosserieüberreste liegen verteilt in der Gegend. Hmm, in Ordnung – dann halt noch mal von vorn, hat ja schließlich Spaß gemacht den Viechern den Weg zu versperren. Doch spätestens nach der dritten Begegnung gerät der Gag zum Rohrkrepierer. An diesem Beispiel erkennt man aber auch einen neuen Schwerpunkt des Spiels. Der Rätselanteil ist im Add-on wesentlich höher. Außerdem beschränken sich die Kopfnüsse nicht nur auf findige Physikspielereien, sondern stellen Ihren Grips in mannigfaltiger Art und Weise auf die Probe. So sollen Sie versteckte Schalter finden, Objekte in die richtige Reihenfolge bringen oder Feinde mit Täuschungsmanöver überlisten. Und ganz im Ernst: Man braucht vielleicht kein Abitur, um die Aufgaben zu lösen, an manchen Stellen stehen aber selbst rätselerprobte Spieler wie der Ochs vorm Berg. In einem Level befinden Sie sich beispielsweise in einem überfluteten Keller, ein defekter Sicherungskasten setzt die Suppe unter Strom und jede Berührung endet für Gordon tödlich. Mit Hilfe eines leeren Fasses können Sie ein Gerüstteil an die Oberfläche holen und gemütlich aus dem Raum spazieren. Wenn Sie aber beim Betreten des Raums das Fass übersehen, ist es gut möglich, dass Sie ewig und drei Tage versuchen mit Sprüngen und Balanciereinlagen aus dem Raum zu kommen und dabei immer wieder im geladenen Nass krepieren. Kein Wunder, wenn wenig belastbare Spieler entnervt das Handtuch werfen. Doch PC ACTION-Redakteure haben eben Nerven aus Stahl.

DIE GROSSE ENTTÄUSCHUNG

Sie glauben vielleicht, *Episode One* löst die zahlreichen Story-Rätsel von *Half-Life 2*? Irrtum! Zwar erfahren wir zu Beginn, wie Gordon und Alyx die Explosion in der Zitadelle von City 17 überleben, aber dann hagelt es bloß Andeutungen. Wie es in anderen Teilen der Welt aussieht, sehen wir nicht vor der nächsten Episode. Sehr enttäuschend. Die erste Erweiterung dreht sich ganz um die überstürzte Abreise aus City 17: Die geheimnisvollen Drahtzieher des Combine-Regimes ordneten die totale Zerstörung an. Um überhaupt eine Fluchtchance zu erhaschen, verzögern Alyx und Gordon die eingeleitete Explosion des Reaktorkerns – und betreten dafür erneut die Überreste der Zitadelle. Bei den ersten beiden von insgesamt fünf Kapiteln geht *Episode One* den üblichen Shooter-Klischees noch etwas aus dem Weg. Ohne konventionelle Knarren, nur mit einer aufgemotzten Version der Gravity Gun gewappnet, ist man primär beschäftigt, den Weg frei zu räumen und Mini-Puzzles zu knacken. Immer wieder lockern geskriptete Sequenzen die Erforschung auf. Alyx ist redseliger und humorvoller denn je. In dunklen Levels kann Sie es sich zum Beispiel nicht verkneifen, Herrn Freeman mit einem „Buh“ zu erschrecken.

>>Beim Lesen der PC ACTION vor Lachen geplatzt: Abonnent.<<

Rechts sehen Sie die neu hinzugekommene Gegnerspezies Zombine, eine Mischung aus Zombie und Combine.

Die halbvolle Packung

Sammler freuen sich über schmucke Verpackungen und ordentliche Ausstattungen. Die gibt es bei *Episode One* mal wieder nicht.

Warum tut Electronic Arts uns das an? Für die spartanische *Half-Life 2*-Verkaufsversion hagelte es Kritik. Doch der Spielegigant lässt sich nicht umstimmen: Von außen sieht die Schachtel von *Episode One* fesch aus, doch innen fehlt das Handbuch. Zudem müssen die Käufer das Spiel erneut über das Internet registrieren lassen. Nur Nutzer der Add-ons zu *Battlefield 2* haben es schlechter, dort liegt in der ansonsten leeren Hülle nur ein Freischalt-Code. Wo soll das hinführen? Wahrscheinlich verzichtet EA irgendwann gänzlich auf Packungen und schickt uns die Codes per E-Mail zu. Na ja – die kann man sich ja ausdrucken und im Regal fein archivieren.





>>O sole miooooo!<<

Überall in den Arealen finden Sie die Überreste der ehemaligen Stadtbewohner von City 17.

Starke Frauen

Alyx ist eine absolute Granate. Sie ist schlau und sieht gut aus. Unglaublich, aber so etwas gibt es auch in der Realität!

Alice Schwarzer

Ein echtes Brett von Frau! Sie liebt Männer mehr als Präsident Bush Saddam Hussein, ernährt sich ausschließlich von Blumen und ist schlauer als Einstein und Ralph Siegel zusammen. Alice, wir lieben dich!

Verona Pooth



Busenfreundin von Frau Schwarzer und Ex-Muse diverser hochgeistiger Existenzen. Hat so große Augen und kann doch kaum ihre eigenen Füße sehen. Gottes Geschenk an die Männerwelt! Hauptsache, Sie hält den Rand.

Angela Merkel

Die beste Frau der Welt. Mit Playmobilfrisur und unvergleichlichem Ossi-Charme wickelt sie die Männerwelt um den kleinen Finger. Wir bewundern Angie – demnächst auch auf dem *Playboy*-Poster?

Fotos (3): action press

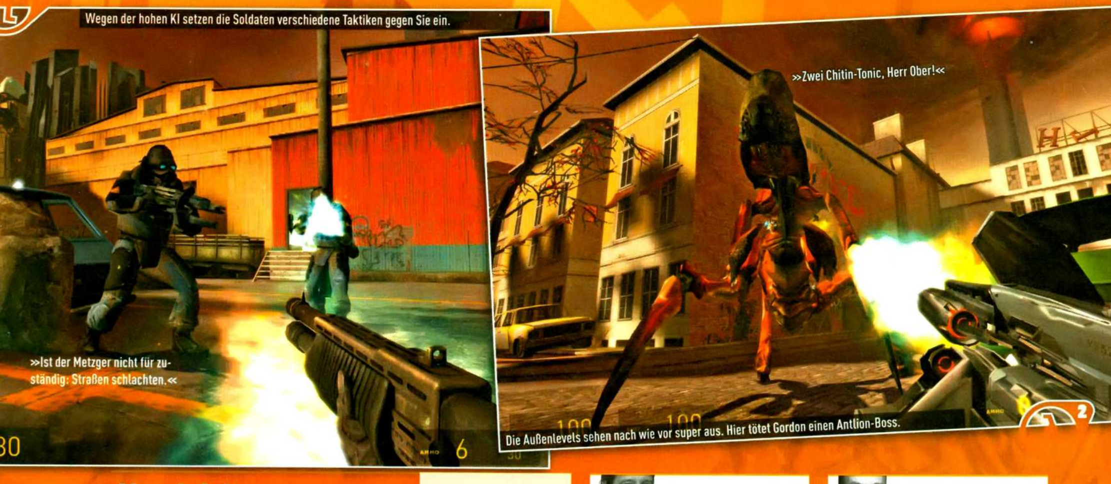
Außerdem reißt Sie über die Optik der Zombies gern mal einen derben Witz. Da fällt Gordon Freemans traditionelle Verschwiegenheit natürlich umso mehr auf – der *Half-Life*-Held ist nach wie vor nie zu hören oder von außen zu sehen. Immer wieder stolpert man über mysteriöse Botschaften und Geschehnisse, die kleine Mosaiksteinchen zu dem Gesamthandlungs-Puzzle beitragen. Das macht die Sache dankenswerterweise spannender.

BITTE MIT SCHUSS!

Viel Atmosphäre, wenig Blei – da juckt es einem nach der ersten Stunde langsam nervös im Zeigefinger. Aber keine Sorge, im Anschluss an die Zitadellen-Ouvertüre geht es an mehreren Schauplätzen in City 17 herzhafter zur Sache. Aber sind wir doch mal ehrlich: Einer der schönste Momente des Hauptprogramms war doch der Augenblick, als Sie die Bahnhofstür öffnen und das erste Mal die fantastische Stadtsilhouette auf die Netzhaut gebraten bekamen. Viele Details, wie etwa mürrische Wachmänner, panische Bürger und Überwachungseinlagen, sorgten für eine dichte, düstere Stimmung. Ist es da bei einem knappen halben Dutzend Spielstunden langen Abenteuer nicht ein bisschen viel, sich fast die Hälfte der Zeit im grafisch nicht so anspruchsvollen Innenleben der Zitadelle aufzuhalten? Nun gut, nach rund zwei Stunden betreten Sie erstmals die geliebte City 17. Die Stadt wirkt heruntergekommen, alle Schutzvorrichtungen sind zusammengebrochen, die Häuser Ruinen. Monster, wie Zombies und Antlions, marodieren ungehindert in den Straßen und liefern sich Kämpfe mit den Resten der Combine-Soldatenschar – ab und zu trifft man auf die Überreste einer Rebelleneinheit. *Episode One* betreibt dabei massives Gegner-Recycling. Richtig neu sind eigentlich nur die zombifizierten Combine-Soldaten (siehe Bild ganz oben), die manchmal mit entschärften Granaten in den fauligen Pfoten auf Sie zugestakst kommen. Die süße Alyx hat die Kerle passend „Zombines" getauft.

SIE HÄLT WAS AUS

Die starke Frau an Gordons Seite ist mit zackiger künstlicher Intelligenz gesegnet und fackelt nicht lange: Alyx greift selbstständig ins Geschehen ein, schießt ohne Munitionssorgen treffsicher und warnt auch mal vor anschleichenden Gegnern. Mangels Energieanzeige ist es allerdings ein Ratespiel, wie fit die Levelabschnittsgefährtin noch ist, doch sie steckt schon einiges weg. Wir meinen Treffer, Sie Ferkel. Stellenweise lässt man der Dame besser den Baller-Vortritt und konzentriert sich auf eine Unterstützer-Rolle. So markieren



Wegen der hohen KI setzen die Soldaten verschiedene Taktiken gegen Sie ein.

»Ist der Metzger nicht für zuständig: Straßen schlachten.«

»Zwei Chitin-Tonic, Herr Ober!«

Die Außenlevels sehen nach wie vor super aus. Hier tötet Gordon einen Antlion-Boss.

Vergleich



Half-Life 2

PRO + CONTRA
- + Wahnsinnsgrafik
- + Tolle Gegner-KI
- + Intelligente Waffen
- − Internet-Verbindung nötig

94% EINZELSPIELER



F.E.A.R.

PRO + CONTRA
- + Superspannende Story
- + Faszinierende Zeitlupe
- + Genialer Sound
- − Gestreckte Spielpassagen

88% EINZELSPIELER

Half-Life 2: Episode One

PRO + CONTRA
- + Schlaue und schöne Alyx
- + Knifflige Rätsel
- + Tolle Lichteffekte
- − Bietet nichts Neues

82% EINZELSPIELER



RALPH WOLLNER

Klar, *Episode One* macht Spaß, aber gemessen an den hohen Erwartungen bin ich schon enttäuscht. Hin und wieder kam es mir so vor, als hätten die Herren von Valve mal eben den Leveleditor ausgepackt und die vom Hauptprogramm bekannten Objekte ein wenig neu verteilt, ein paar Gegner draufgepackt und zu guter Letzt das Ganze mit vielen kniffligen Rätseln abgeschmeckt. Das Ergebnis ist gut, aber der „Mein Kiefer klappt mir gleich auf den Hodensack"-Effekt bleibt bei *Episode One* aus. Aber eines darf man dabei nicht vergessen: Leute, die *Half-Life 2* nicht kennen, haut das Ding glatt um.



HEINRICH LENHARDT

Half-Life 2 hat sich seinen Heiligenschein verdient: Auch anderthalb Jahre später tut sich der Shooter-Nachwuchs schwer, dem Häuptling das Wasser zu reichen. *Episode One* lässt nichts anbrennen und bescherte mir die kurzweiligsten knapp sechs Stunden dieses Spiele-Sommers. Das clevere Teamwork mit Alyx Vance sorgt für Abwechslung, obwohl Schauplätze, Gegner und Waffen arg vertraut wirken. Aber einer preiswerten Erweiterung kann ich so etwas verzeihen. Mich hat Valve mit seinem Fortsetzungsformat erfolgreich angefixt, auch wenn die sechs Monate Wartezeit auf die nächste Folge qualvoll lang ausfallen.

wir in einer finsteren Kellerebene mit einer Taschenlampe die Monster, die Alyx unter Beschuss nehmen soll. Auch ganz witzig: Antlions mit einer Gravity-Gun-Salve auf den Rücken legen, damit die Partnerin leichteres Abknallen hat – holladrio! Später revanchiert sich Alyx und klemmt sich an Geschütze und Scharfschützen-Gewehre, um Sie beim Kampf gegen die Feindesmassen zu unterstützen. So gutes Koop-Spielgefühl haben Sie bei einem Solo-Shooter bestimmt noch nicht erlebt.

ABGEFAHREN

Unser Heldenpärchen darf den letzten Zug aus City 17 nicht verpassen, der fahrplanmäßig ein Flüchtlingslager jenseits der Stadtgrenzen ansteuert. Auf dem Weg dorthin erleben Sie Straßenkämpfe mit sich an Häusern abseilenden Combine-Soldaten, stopfen Nester der Antlions oder kämpfen sich durch ein Hospital voller Zombie-Patienten – das hat man nun vom Ärztestreik. Selbstlos eskortiert man schutzbedürftige Mitflüchtlinge, auch wenn einem dabei Wellen von Combine-Soldatentruppen auflauern. Und wenn am Ende der finale Bosskampf im Bahnhofsbereich ansteht, geht es noch gnadenloser zur Sache als bei der Sicherung des letzten Käsebrötchens beim ICE-Verpflegungsangebot. Fahrsequenzen verkneift sich Valve in *Episode One* gänzlich. Gut, die Vehikelabschnitte von *Half-Life 2* waren manchmal arg in die Länge gezogenen und deshalb nicht jedermanns Sache, dennoch hätten ein paar rasante Sauseeinlagen für willkommene Abwechslung gesorgt. Im Mehrspieler-Bereich gibt es wenig Neues, das brave *Half-Life 2*-Deathmatch darf noch mal antreten.

QUICKIES MACHEN SPASS

Man fühlt sich hin- und hergerissen am Ende der ersten Anhang-Episode zu *Half-Life 2*. Ein wenig zu kurz gekommen, denn die magere Spielzeit vergeht wie im Fluge. Ganz gut bedient, denn knapp 20 Euro sind für das kurze Vergnügen noch vertretbar. Etwas angemacht, denn für die nächste Episode deuten Mister Newell & Co. neue Waffen, Gegnertypen und dramatische Handlungsentwicklungen an. Aber auf alle Fälle in Einklang und Harmonie mit der Actionwelt, denn das Wiedersehen mit *Half-Life 2* macht wirklich Freude. Allerdings nur dann, wenn Sie mit Ihrer Kiste Internet-Anschluss haben: Ähnlich wie der Vorgänger besteht *Episode One* auf Registrierung bei Valves Internet-Service Steam. Das gilt auch für im Laden gekaufte Datenträger-Versionen. Da die Box-Version ohnehin eine Mogelpackung ist (siehe Kasten Seite 87), kaufen Sie lieber über Steam. Das ist unkomplizierter.

Ralph Wollner/Heinrich Lenhardt

Info: ep1.half-life2.com/de



Half-Life 2: Episode One

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	1. Juni 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Valve
VERTRIEB	Steam/Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 4,5 GByte HD, DirectX 7.0-Graka, Win 98, Online-Verbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Half-Life 2 Deathmatch, Deathmatch: Source, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	90%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Keine neuen Waffen	- 6%
− Alle Objekte bekannt	- 5%
− Stellenweise gelängt	- 3%
− Alyx fast schon zu stark	- 2%
− Keine neuen Erkenntnisse zur Hintergrundgeschichte	- 2%

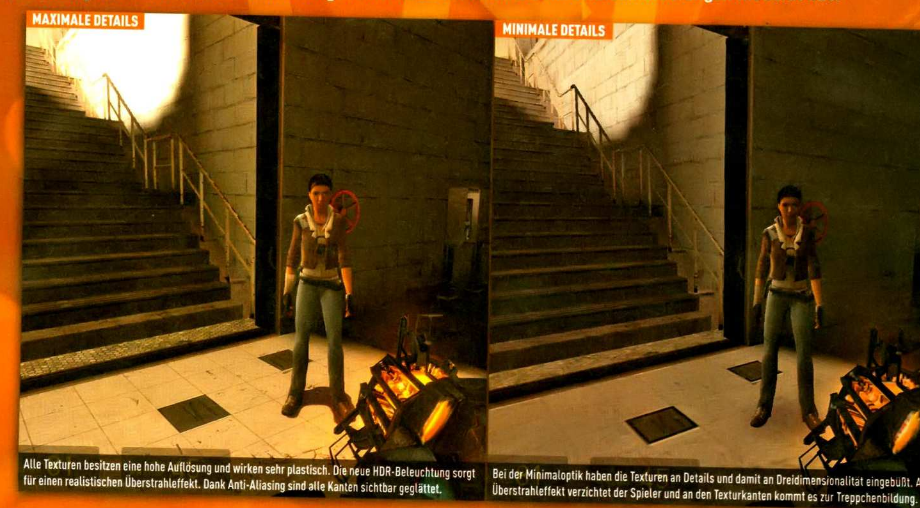
GUT
Kurz und knackig, aber wenig Neues. Für *Half-Life 2*-Fans allerdings ein Muss!



82% EINZELSPIELER

Prüfstand: Half-Life 2: Episode One

Für die neue, verbesserte Optik von HALF-LIFE 2: EPISODE ONE hat Valve die *Source*-Engine mit High-Dynamic-Range-Beleuchtung und Farbkorrektur-Technik aufgebohrt. Trotzdem fallen die Hardwareanforderungen moderat aus.



Alle Texturen besitzen eine hohe Auflösung und wirken sehr plastisch. Die neue HDR-Beleuchtung sorgt für einen realistischen Überstrahleffekt. Dank Anti-Aliasing sind alle Kanten sichtbar geglättet.

Bei der Minimaloptik haben die Texturen an Details und damit an Dreidimensionalität eingebüßt. Auf den Überstrahleffekt verzichtet der Spieler und an den Texturkanten kommt es zur Treppchenbildung.

Tuning-Tipps

Um *Half-Life 2: Episode One* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- □ 3 GHz
- □ 1 GByte RAM
- □ Geforce 6600 GT

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:
- □ Als Auflösung 800x600 wählen
- □ Unter Modelldetails, Texturdetails und Shader-Detail den Wert „Niedrig" einstellen
- □ Die Wasserdetails auf „Einfache Reflexionen" reduzieren
- □ Mit niedrigen Schattendetails spielen
- □ Die Farbkorrektur ausschalten
- □ Die Option „High Dynamic Range" deaktivieren („Keine")

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie:
- □ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 anwählen
- □ Die Modelldetails und Texturdetails auf „Mittel" stellen
- □ Unter Shader-Detail „Hoch" auswählen
- □ Bei Wasserdetails „Alles spiegeln" und bei Schattendetails „Hoch" einstellen
- □ Die Farbkorrektur aktivieren
- □ Die Option „High Dynamic Range" einschalten („Alle")

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Speicher und Geforce 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT sollten Sie:
- □ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 oder 1.600x1.200 spielen
- □ Unter Modelldetails, Texturdetails, Shader-Detail sowie Schattendetails „Hoch" einstellen
- □ Bei Wasserdetails „Alles spiegeln" wählen
- □ Die Farbkorrektur sowie das „High Dynamic Range" aktivieren
- □ Den Anti-Aliasing-Modus auf „4x" und den Filtermodus auf „Anisotropisch 8x" stellen

Das erweiterte Grafik-Options-Menü von *Half-Life 2: Episode One*

1. **Modelldetails:** Taktet Ihr Prozessor mit 2 Gigahertz oder weniger, sollten Sie die Modelldetails auf „Niedrig" reduzieren.
2. **Texturdetails:** Texturen mit einem geringen Detailgrad wirken unscharf. Verringern Sie die Texturdetails nur, wenn Sie mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT spielen.
3. **Shader-Detail:** Schwächelt Ihre Grafikkarte, empfehlen wir die Shader-Details auf „Niedrig" herunterzuregeln. Für „Hoch" besitzt schon eine Mittelklassekarte wie eine Geforce 6600 GT genügend Rechenleistung.
4. **Wasserdetails:** Für die Wasserdarstellung mit Spiegelungen und Lichtbrechungen benötigen Sie mindestens eine Radeon X800 Pro/GTO.
5. **Schattendetails:** Der Verzicht auf detaillierte Schatten bringt ein Leistungsplus von zehn Prozent – zu empfehlen bei schwachen Grafikkarten.
6. **Farbkorrektur:** Nur bei Härtefällen ausschalten, da der Leistungsgewinn bei abgeschalteter Farbkorrektur lediglich fünf Prozent beträgt.
7. **Anti-Aliasing-Modus/Filtermodus:** Für die zweifache Kantenglättung sowie den vierfachen anisotropischen Texturfilter sind bereits eine Geforce 6800 GT oder Radeon X850 XT ausreichend leistungsstark.
8. **High Dynamic Range:** Den Überstrahleffekt sollten Sie erst mit einer Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO oder höher aktivieren.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600	EINSTEIGER-PC 1.024x768	AUFSTEIGER-PC (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768	AUFSTEIGER-PC 1.280x1.024	ZOCKER-PC (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO) 1.024x768	ZOCKER-PC 1.280x1.024	HIGH-END-PC (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX) 1.024x768	HIGH-END-PC Qualitätsmodus* 1.280x1.024
ab 1,5 GHz	Min. Details	Gut	Okay	Okay	Okay	Gut	Gut	Gut	Gut
	Max. Details	Okay	Noch okay	Noch okay	Mies	Okay	Okay	Okay	Okay
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
	Max. Details	Gut	Okay	Okay	Noch okay	Gut	Gut	Gut	Gut
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Sehr gut	Okay	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+	Min. Details	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Sehr gut	Okay	Optimal	Gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM

256 MByte	512 MByte
1 GByte	2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um die neue *Half-Life 2*-Episode mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 spielen zu können, ist kein Spitzenklasse-PC notwendig. Bereits ein 3-GHz-Prozessor, ein GByte Speicher und eine Geforce 6600 GT garantieren flüssiges Spielen mit 35 bis 40 Fps. Wer die Optik noch durch den Qualitätsmodus aufwerten will, benötigt allerdings mindestens eine Geforce 6800 GT oder Radeon X850 XT.

Im späteren Spielverlauf unterstützen die Nubier Kleopatra, die deren Kampfelefanten in die Schlacht gegen Rom entsendet.

»Verdammt, ich habe meinen Haustür-Rüssel verloren!«

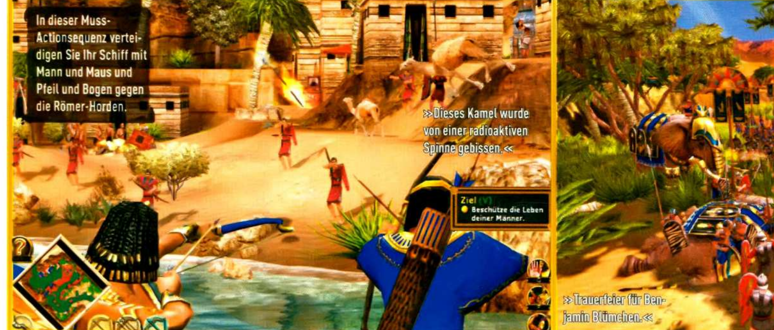
Halbstarker Auftritt!

Bei RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR brauchen Sie Geduld. Denn Wegfindung und gezwungene Action-Einlagen sorgen für Frust.

Mit den Speeren fest in den Händen steht die römische Legion vor dem kleinen Wäldchen. Der Boden zittert und ein bedrohliches Knacken ertönt aus dem Dunkel zwischen den hohen Bäumen. Plötzlich bricht ein Baum wie ein Streichholz, dann ein zweiter. Mit ohrenbetäubendem Trompetenlärm platzen plötzlich Kriegselefanten der Nubier aus dem Gehölz, begleitet von den Schreien der Fußsoldaten. „Was sind das für Dämonen?", kreischen die Legionäre, halten jedoch die Stellung. Aus den hinteren Reihen lassen Bogenschützen Brandpfeile auf die Dickhäuter regnen. Doch diese zeigen sich zunächst unbeeindruckt und wirbeln mit ihren langen spitzen Stoßzähnen einen Speerträger nach dem anderen in die Luft. Die nubischen Schwertkämpfer und ihre Verbündeten, die Krieger Kleopatras, stürmen aus dem Wäldchen. Die Klinge der ägyptischen Pharaonin blitzt im Sonnenlicht. Wie ein Todesengel fegt sie höchstpersönlich durch die Reihen der Römer. „Mein Arm!", „Oh Gott, ich blute!", jammern ihre Opfer. Als mit einem dumpfen Geräusch einer der Kriegselefanten – von unzähligen Brandpfeilen durchbohrt – zu Boden sackt, erreicht die Kriegerin schließlich die Bogenschützen. Dann färbt sich der sandige Boden rot – mit römischem Blut.

GEH MITTEN REIN!

Haben Sie sich schon mal gewünscht, in einen der Kämpfer in einem Strategiespiel zu schlüpfen? Dabei meinen wir nicht ihre wohlmöglich zweifelhaften Fantasien, sondern wie Sie in einem Actionspiel Seite an Seite mit Ihrer Armee in die Schlacht ziehen. *Rise & Fall: Civilizations at War* erfüllt Ihnen diesen Wunsch. Ob Sie dabei den starken griechischen Krieger Alexander oder das fesche Mannsweib Kleopatra verkörpern, liegt an Ihnen. Beide Kampagnen verhalten sich wie Hape Kerkeling bei Johannes B. Kerner und erzählen eine rührige Lebensgeschichte. Während Sandalenträger Alexander den Tod seines Vaters rächen und seinen verschwundenen Bruder finden will, zeigt Kleo dem ollen Cäsar nicht ihre prächtigen



In dieser Muss-Actionsequenz verteidigen Sie Ihr Schiff mit Mann und Maus und Pfeil und Bogen gegen die Römer-Horden.

»Dieses Kamel wurde von einer radioaktiven Spinne gebissen.«

Überraschung: Die Römer vor diesem Wäldchen haben nicht mit Ihrem Ansturm gerechnet.

»Trauerfeier für Benjamin Blümchen.«



»Unhygienisch: ins Wasser pinkeln.«

Die Bogenschützen auf Ihrem Schiff feuern Brandpfeile in Richtung der römischen Galeere. Bald geht sie unter.

»Venedig: Drive-By-Shooting.«

Kleopatra beschießt die Besatzung eines feindlichen Schiffes.

In der Action-Sicht kämpft sich Kleopatra durch Horden römischer Bogenschützen.

»Haben Blut geleckt: Cunnilingus-Fanclub.«

Obstkörbe, sondern wie die Emanzipation ihrer Meinung nach aussehen sollte. Sie versohlt dem Italiener nämlich kräftig das Sitzfleisch.

SKLAVENARBEIT

Ähnlich wie in unserer Redaktion geht ohne Sklaven in *Rise & Fall* schon mal gar nichts. Die Kerle hacken aber statt Texte in PCs Holz von Bäumen und Gold aus Bergen. Das stecken sie natürlich nicht in die eigene Tasche, sondern buckeln es Ihnen, ihrem weisen und gerechten Herrscher, in die Vorratskammer. Von was sollten Sie sonst den Bau einer Basis und Armee zahlen? So stampfen Sie wie in jedem Echtzeit-Strategiespiel auch in *Rise & Fall* zunächst ein überdimensionales Gebäude nach dem anderen aus dem Pixelboden. Oft fehlt für großartige Expansionen Ihrer Siedlung aber der Platz. Häufiges Ergebnis: Mindestens ein Viertel der gesamten Spielkarte einer Mission ist zugepflastert wie ein Kind, nachdem es in einen Dornenbusch gefallen ist. Ohne solche Bausünden haben Sie kaum eine Chance, alle benötigten Gebäude unterzubringen. In den Häusern bilden Sie Lanzenträger, Bogenschützen oder Kamelreiter aus und schrauben Belagerungswaffen zusammen. Währenddessen geben sich die Sklaven weiterhin alle Mühe, den benötigten Rohstoffnachschub in die Siedlung zu schleppen. Wie das bei Leibeigenen aber nun so ist, geht ohne Peitsche meist nichts. Daher sollten Sie immer ein wachsames Auge auf die Malocher werfen. Allein schon da diese aufgrund der hundsmiserablen Wegfindung oft einfach irgendwo stecken bleiben oder es auf wundersame Weise schaffen, den Eingang zum Hauptgebäude mit dem eigenen Körper zu verbarrikadieren. Hier hilft meist nur, die alte Hütte abzureißen und ein neues Haus zu errichten. Doppelt blöd: Für abgerissene Gebäude gibt es nämlich keine Ressourcen zurück. Auch die Armee hat die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen. Schicken Sie die Pixelsoldaten einem fliehenden Feind hinterher, schlagen die Kerle die abstrusesten Wege ein. Einmal wunderten wir uns, wo denn unsere Kamelreiter abgeblieben waren. Nach einer umfangreichen Suchaktion auf der ganzen Karte fanden wir die Wüstenschiffe schließlich total verhakt an einer abgelegenen Stelle. Aber nicht etwa auf ebenem Grund, sondern in einer Wand feststeckend, die sie offensichtlich emporgaloppieren wollten. Sie waren so ineinander verkeilt, dass wir die Kämpfer in dieser Mission nicht mehr einsetzen konnten. Per nützlichem „Töten"-Befehl entfernten wir das Problem ein für allemal aus der Welt.

MASSEN SCHLACHTEN

Prallen in kniehohem Gras feindliche Armeen aufeinander, fliegen buchstäblich die Fetzen, oder sagen wir besser: die Soldaten. Katapulte reißen Krater in den Boden, umherstehende Krieger schleudern meterhoch durch Luft. Das digitale Blut fließt in Strömen und die Schreie der Kämpfer erfüllen die Luft: „Schneidet Ihnen die Zunge raus!", „Köpft Sie!" Lanzenträger schubsen schnell Reiter von ihrem hohen Ross, Bogenschützen kokeln mit den Brandpfeilen alles nieder, dass selbst Pyromanen vor Neid erblassen. Die Leiterträger erklimmen die höchsten Mauern – vorausgesetzt, die Wegfindung spielt mit. Und genau jetzt – im größten Schlachtenchaos – eröffnet sich Ihnen der eigentliche Clou von *Rise & Fall*. Jederzeit schlüpfen Sie



Wir waren Helden

Im Strategiespiel *Rise & Fall* spielen Sie mit historischen Persönlichkeiten. Die großen Helden der Einzelspieler-Kampagnen und die Haupt-Heroen, die Sie in den Mehrspieler-Schlachten verkörpern, stellen wir Ihnen an dieser Stelle mit ihren wahren Errungenschaften vor.

KLEOPATRA: An ihre Haut ließ sie nur Wasser – und Esel; von denen aber nur die Milch. Blöd für die Viecher. Die neuesten Enthüllungen von Archäologen förderten einen Skandal zu Tage, der Tierschützer nachträglich auf die Palme bringt: Hunderte von Eseln wurden zu Tode gemolken, ihre Kadaver verscharrt. Dabei hätte es ein Jahresabo von Müllermilch auch getan. Eselei!

CAESAR: Was keiner wusste: Der römische Imperator glaubte als Buddhist an die Wiedergeburt. Und er sollte Recht behalten: Heutzutage kommt er als flauschigweiche, 30-cm-Fußhupe daher und macht in Werbung. Sie finden ihn etwa auf kleinen Aluschalen für 69 Cent von Fressnapf. Außerdem tritt er als Manager seines guten Kumpels Nero auf und verhökerte dessen Namen an eine Softwareschmiede.

ALEXANDER: Wir enthüllen das bestgehütetste Geheimnis der Griechen: Das bedauernswerte Geschöpf kam mit einem Mikropenis zur Welt. An Frauen war damit nicht einmal zu denken, was die gleichgeschlechtliche Ausrichtung im alten Griechenland entscheidend prägte. Um von seiner Schmach abzulenken, bestach er seine Weggefährten und erkaufte sich den protzigen Beinamen „der Große".

NEBUCHADNEZZAR: Unter der Woche ein grausamer Feldherr – doch am Wochenende sprach der große König Babylons mit seinen Pflänzchen. Als seine Frau in die Jahre kam, machte sich die Schwerkraft an ihren Brüsten bemerkbar, die er liebevoll „meine zwei Sonnenblumen" nannte. Ihnen zu Ehren verwirklichte er eine fantastische Idee und vermischte seine fleischlichen und botanischen Gelüste: es entstanden die berühmten „hängenden Gärten".

Dein Held ist schwer verletzt.

»Berlin Hauptbahnhof, Mai 2006: „Huch, mich hat da was gestochen!" – „Mich auch!"«

Feldherr Alexander der Große liefert sich auf dieser „Treppe" ein blutiges Gefecht mit den Persern.



PC ACTION-Testlogbuch

Rise & Fall: Civilizations at War

Fesselnde Massenschlachten in der Antike – aber die Wegfindung bereitet Kopfzerbrechen.

ANDREAS BERTITS

FREITAG, 02.06.2006 | **20:33 Uhr**
Nach der recht flotten Installation fällt mir ein, dass Herausgeber Midway uns bereits zwei etwa 40 Megabyte große Patches zur Verfügung gestellt hat. Schnell lade ich die Dinger runter und starte *Rise & Fall*. Schon recht früh bemerke ich, dass mit der Wegfindung etwas nicht stimmt. Meine Arbeiter bleiben im Türrahmen der Siedlung stecken und kommen nicht raus – klasse!

SAMSTAG, 03.06.2006 | **10:01 Uhr**
Die letzte Massenschlacht gestern Abend hatte es in sich. In der Actionsicht fegte ich mit Alexander durch die Reihen der Feinde und konnte so das Blatt doch noch wenden. Mal schauen, ob es heute genauso spannend weiter geht. Schnell belehrt mich das Spiel eines Besseren: In einer Muss-Action-Mission soll ich 100 Perser auf Schiffen erledigen. Nach dem gescheiterten vierten Versuch gehe ich frustriert zum Mittagessen.

SAMSTAG, 03.06.2006 | **22:33 Uhr**
Einerseits gefallen mir die wirklich gelungenen Schlachten, andererseits könnte ich wegen der miserablen Wegfindung und den Muss-Actionsequenzen kotzen. Hoffentlich ist das Spielerlebnis der Kleopatra-Kampagne runder. Oha! Ein neuer Patch steht bereit, welch Überraschung.

SONNTAG, 04.06.2006 | **13:14 Uhr**
Also mal ehrlich, bei den Zwischensequenzen hätten sich die Entwickler wirklich mehr Mühe geben können. Die Geschichte an sich ist zwar spannend, aber die Gestik der Figuren wirkt einfach zum Schießen komisch. Die Kampagne der feschen Pharaonin macht mir bisher etwas mehr Spaß als die des tuntigen Alexander.

SONNTAG, 04.06.2006 | **23:31 Uhr**
Nach einem Mehrspieler-Duell mit Kollege Brehme macht sich die ganze Enttäuschung bemerkbar. Was hätte aus *Rise & Fall* werden können ... Letztendlich bleibt ein leicht schales Gefühl zurück. Ob hier mit weiteren Patches noch was zu reißen ist? Wünschenswert wäre es.

DAS ROCKT DICH WEG!
Die spannenden Massenschlachten machen Spaß.

DAS KOTZT DICH AN!
Oft verkeilen sich Einheiten im Gelände.

per Tastendruck direkt in Ihren Helden. In einer Verfolgersicht steuern Sie den Recken nun wie in einem Actionspiel, er klebt also förmlich an den WASD-Tasten. So lassen Sie nun das Schwert sprechen! Zur Wahl stehen einfache Schläge mit der linken Maustaste oder ein brutaler Rundumschlag, der alle umstehenden Feinde in die ewigen Jagdgründe schickt. Oder Sie greifen zum Bogen, um weit entfernte Gegner auszuschalten – gute Dienste leisten dabei die beiden Zoomstufen. Je länger Sie allerdings in der Verfolgeransicht verweilen, desto geringer Ihre Ausdauer. Bei Null springt die Sicht automatisch zurück in die Vogelperspektive und der Held verliert nun bei jedem Treffer Lebenspunkte. Wie Harald Juhnke in seinen besten Zeiten sind auch Sie im Spiel deshalb immer auf der Suche nach Weinkrügen. Zerdeppern Sie die auf den Karten versteckten Alkoholika, füllt sich Ihre Ausdauer wieder auf. Ohne Rauschmittel warten Sie eine Weile – falls Sie mit Ihrem Recken bereits Stufe zwei erreicht haben. Ja, Ihr Held kann auch aufsteigen. Mit jeder neuen Stufe erhalten Sie neue, passive Fähigkeiten. So bauen Sie dann beispielsweise mehr Rohstoffe ab oder drücken Arbeitssklaven Waffen in die Patschehändchen. Gut!

HELD WIDER WILLEN

Die Actionsicht eignet sich hervorragend, um in schon fast aussichtslosen Schlachten noch einmal das Ruder herumzureißen. Das ist die gute Nachricht. Die schlechte: Das Spiel kredenzt Ihnen hin und wieder auch Missionen, die nur in dieser Sicht zu bewältigen sind. Diese puren Actioneinlagen mögen Actionfans gefallen, aber die fühlen sich vermutlich mit dem restlichen Taktikteil überfordert. Strategie-Puristen empfinden die Actionsequenzen dagegen als Schlag ins Gesicht. Wenn Sie bei schaukelndem Seegang auf einem Äppelkahn stehend mit dem Bogen einhundert Perser auf gegnerischen Schiffen mit Pfeilen spicken oder mit dem Schwert filetieren, dann hat das schon was. Und zwar Frustpotenzial! Wenn Ihnen das nämlich selbst nach drei Anläufen auf einfachstem Schwierigkeitsgrad partout nicht gelingen will. Auch die nächste Mission von Held Alexander hat nichts mit Strategie gemein. Sie kämpfen in vier Runden in einer Arena um Ihr virtuelles Leben. In bester *Serious Sam*-Manier strömen unzählige Gegner auf Sie ein, von Türmen nehmen Bogenschützen Sie mit Brandpfeilen aufs Korn. Bereits in Runde zwei (von vier) rollen Belagerungsmaschinen in die Arena

So spielt sich: Rise & Fall

Wenn Strategie auf Action trifft, kommen Liebhaber beider Genres ins Schwitzen. Wir sorgen für Abkühlung.



Natürlich geht wie in jedem Strategiespiel auch in *Rise & Fall* ohne Basis nichts. Fleißige Arbeiter stampfen die Gebäude aus dem Boden, in denen Sie Truppen produzieren.



Besitzt Ihr Held genug Ausdauer, springen Sie in ihn und schnetzeln wie in einem Actionspiel um sich. Allerdings gibt es auch Muss-Actionsequenzen.





Auf dem fantastisch aussehenden Wasser geht es ebenfalls kräftig zur Sache. Mit Ihren Galeeren rammen Sie feindliche Schiffe und entern diese. Doch die Wegfindung macht Ihnen oft einen Strich durch die Rechnung. Trotzdem einigermaßen spaßig.

Befindet sich eine große Armee unter Ihrer Fuchtel, kommt es zu Massenschlachten, in denen das virtuelle Blut nur so spritzt. Das Spiel erscheint übrigens ungekürzt. Da kommt Atmosphäre auf!



Auf den Karten befinden sich versteckte Weinkrüge. Zerstört die Ihr Held, füllt sich seine Ausdauer und Sie dürfen, wie in Punkt 2 beschrieben, direkt in ihn springen.

und beballern sie mit steinigen Grüßen. Natürlich folgen außerdem noch mehr Gegner und nach dem vierten Versuch dieser Mission auch deutliche Bissspuren in der Tastatur. Auch Kleopatra hat ein actionreiches Spielerleben. Die Gute hat darauf zu achten, dass ihre Schiffsmannschaft überlebt, während es Feuerpfeile und Katapultgeschosse regnet. Als wäre das alles nicht schon schwer genug, lässt auch noch die Steuerung in der Actionansicht zu wünschen übrig. Ihr Held bleibt an jeder Ecke und jedem kleinen Abhang stehen. Gut, Ihr Alter Ego kann schwimmen, dafür aber nicht springen. Das erledigen Sie aber wohl vor dem Monitor und wenden sich sportlich der Zimmerdecke zu, denn Strategen, die mit Action nichts am Hut haben, sind hier hoffnungslos überfordert. Zum Glück stellen solche Hürden für PC ACTION-Leser kein Problem dar. Trotzdem hätte es nicht geschadet, Alternativen für diese unabdingbaren Missionen zu schaffen, um die Kampagne zu meistern.

AHOI, MATROSEN!

Wenn auf hoher See die Galeeren aufeinander zu rauschen, sich dabei das Sonnenlicht auf den Wellen spiegelt und Brandgeschosse durch die Luft schwirren, könnte eigentlich eine fantastische Atmosphäre aufkommen. Doch auch hier macht die Wegfindung wieder einen Strich durch die Rechnung. Wir gaben unserem Matrosen etwa den Befehl, das feindliche Schiff zu entern – währenddessen beschoss uns die Besatzung mit Brandpfeilen. Eile war also geboten. Doch nach dem Befehl zum Entern eierte unser Kahn orientierungslos wie eine Wildente mit Vogelgrippe umher und blieb schließlich am feindlichen Schiff kleben. Manuell legten wir den Rückwärtsgang unserer Nussschale ein und versuchten erneut, den Gegner zu übernehmen. Als die Matrosen endlich die Haken hinüberschmissen, war unsere Mannschaft schon längst durch die gegnerischen Pfeile in den Hades geschickt worden. Nun versuchten wir es auf andere Weise. Das nächste Schiff sollte die feindliche Galeere rammen. Doch auch dieser Befehl funktionierte nicht. Selbst wenn Sie an Land anlegen und Ihre Krieger hinausscheuchen wollen, brauchen Sie viel Fingerspitzengefühl und Geduld. Bevor die Kähne endlich die Planken ausfahren, haben die Feinde Ihre Besatzung meist schon drastisch dezimiert.

TAKTISCH KLUG

Trotzdem machen vor allem die gelungenen und spannen-

Vergleich



Rome: Total War - Gold

PRO + CONTRA
- + Lange Spielzeit
- + Taktisch anspruchsvoll
- + Gute Massenschlachten
- – Mäßige KI


82 % EINZELSPIELER



Rise & Fall: Civilizations at War

PRO + CONTRA
- + Fesselnde Massenschlachten
- + Strategisch herausfordernd
- – Miserable Wegfindung
- – Dümmliche KI

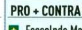
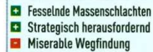

76 % EINZELSPIELER



Empire Earth 2

PRO + CONTRA
- + Für Taktiker interessant
- + Abwechslungsreiche Szenarien
- – Veraltete Grafik
- – Schlechte Wegfindung


76 % EINZELSPIELER ABGEWERTET




Die ägyptischen Soldaten stürmen im dichten Pfeilhagel das Tor einer von Römern besetzten Stadt.

»Schach: zu viele Bauern.«

den Schlachten Spaß, weil hier auch das bekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip zum Einsatz kommt. Pikeniere reißen der Kavallerie den Allerwertesten auf, Schwertkämpfer hauen die Bogenschützen im Nahkampf um. Der orchestrale Soundtrack dröhnt so gewaltig und mitreißend aus den Boxen, dass man meint, er wäre einem historischen Hollywood-Kriegsfilm entsprungen. Belagerungen mit Katapulten, Massenschlachten in der Wüste und die Eroberung von Außenposten motivieren ebenso wie die Weiterentwicklung Ihres Helden. Mit in Kämpfen gewonnenen Ruhmespunkten bezahlen Sie neue Fähigkeiten. Auch die Geschichte, in Zwischensequenzen erzählt, reizt zum Weiterspielen. Die Stimmen der Protagonisten sind weitestgehend gelungen, nur bei manchen Sprechern hapert es. So klingt Kleopatra für unseren Geschmack zu sanft – dafür, dass dieses Mannsweib ständig so breitbeinig durch die Gegend läuft, als hätte sie zu viele Reitstunden hinter sich (auf Pferden natürlich). Die übertriebene Gestik der Figuren in den Sequenzen erinnert allerdings an die Augsburger Puppenkiste.

POTENZIALPROBLEME

Mehrspieler-Strategen erhalten lediglich Standardkost. *Rise & Fall: Civilizations at War* bietet (Team-)Deathmatch für bis zu vier Spieler samt einer langwierigen Aufbauphase. Trotzdem gehen die Massenschlachten und Duelle zwischen den Helden in Ordnung – vor allem in der hier zum Glück optionalen Actionsicht. Von Abstürzen oder Verzögerungen blieben wir bei den Testschlachten im Internet und Netzwerk verschont. Das Spiel lief stets flüssig und ohne Aussetzer. Auch der Skirmish-Modus lässt die Kampagnen alt aussehen. Abschließend ist zu sagen, dass *Rise & Fall* vor allem durch die grottige Wegfindung und die Pflicht-Actioneinlagen Potenzial verschenkt. Was unter dem Strich bleibt, ist ein gutes Strategiespiel mit interessanten Ansätzen, die über den gängigen Tellerrand hinausgehen.

Andreas Bertits

Info: www.rise&fallgame.com



Obwohl das Schiff sinkt, rudert die Mannschaft munter in der Luft weiter.

Mein Bug, dein Bug

Wäre die Welt nicht so ungerecht, wäre *Rise & Fall* von den Stainless Steel Studios unter der Feder von Rick Goodman bereits Ende vorigen Jahres in die Läden gekommen. Ende November 2005 ereilte die Fangemeinde aber die schockierende Nachricht: Der Entwickler schloss überraschend die Pforten. Offenbar kam es zwischen dem Verleger Midway und dem Entwickler zu Hickhack. Angeblich ging es – wie so oft – ums liebe Geld. Im Januar gab Midway schließlich bekannt, das Spiel in Eigenregie fertig stellen zu wollen. Eine offenbar sehr große Herausforderung für das neue Team. Der Spielcode war zunächst komplett zu entschlüsseln und die Entwickler benötigten ein gehöriges Maß an Einarbeitungszeit. Das Resultat kostete uns nun im Test Nerven: Eine unbefriedigende Wegfindung und diverse Programmfehler machen dem Spielspaß streckenweise den Garaus. Selbst die für uns bislang nachgeschobenen drei Patches, die insgesamt mehr als 100 Megabyte auf die Waage bringen, konnten prekäre Situationen im Spiel nicht verhindern. Nach wie vor bleibt etwa Kleopatra in unserem Test auf einer Mauer kleben. Ist die Leiter zerstört, bedeutet das das vorzeitige Ende der ersten Mission. Denn ein Bau von Leitern ist diesem Level nicht vorgesehen. Sie beginnen also von Neuem. Ebenfalls unnötig nervend: Einheiten bleiben an den unmöglichsten Stellen hängen. Alexander soll in einer Mission eine Schiffsflotte mit Katapulten zerstören. Betritt er eines der Boote, kann er dieses nie wieder verlassen. Speichern Sie auf einer Leiter, ist der komplette Spielstand zerstört. Midway arbeitet laut eigenen Angaben nach wie vor fieberhaft an Programmverbesserungen. Zumindest solche spielentscheidenden Fehler sind damit hoffentlich bald auszubügeln. Doch die künstliche Intelligenz der Einheiten und die Wegfindung bedürfte wohl eher einer gundlegenden Überholung.

Einheiten verkeilen sich aufgrund der schlechten Wegfindung.

Stau: Zu viele Einheiten versperren sich auf der Leiter gegenseitig den Weg.

ANDREAS BERTITS

Bei *Rise & Fall* stellt sich mir die essenzielle Frage des Lebens: Fisch oder Fleisch? Und passend dazu: An wen richtet sich dieses Spiel überhaupt? Strategen verfallen wegen der Actioneinlagen dem Wahnsinn, Actionspieler können mit den Strategiemissionen eher wenig anfangen. Trotzdem fesseln mich die Massenschlachten so, wie das sonst nur meine Frau macht, aber lassen wir das. *Rise & Fall* hätte so gut gedeihen können. Aber der Weggang der ursprünglichen Entwickler Stainless Steel hat deutliche Lücken hinterlassen. Vor allem im Bereich Wegfindung und KI. Ich schlage den Tag, an dem ein Strategiespiel mit perfekter Wegfindung erscheint, als Feiertag vor!



MARC BREHME

Ich hatte mich auf *Rise & Fall* und ein historisches Szenario gefreut. Aber was ist das? Ich soll in *Oblivion*-Manier in der Arena gegen dutzende Gegner, Kampfelefanten und sogar Belagerungsmaschinen überleben? Nach dem vierten Exitus meines digitalen Helden brach ich in schlimmere Tränen aus als hätte ich nur ein zwölfgängiges Frühstück bekommen. Als Stratege kann ich die sackschweren und unumgänglichen Actionmissionen nur als ebenso nervtötend bezeichnen wie die grottige Wegfindung meiner Einheiten. Midway, bitte dringend nachbessern! Dafür hat mich der Skirmish- und Mehrspieler-Modus richtig gefesselt, da hier die KI-Probleme nicht so zum Tragen kommen.



Rise & Fall: Civilizations at War

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	16. Juni 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Midway
VERTRIEB	Midway
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows 2000, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch für bis zu 4 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	83%
SOUND	86%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	81%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Miserable Wegfindung	- 8%
Grobe KI-Mängel	- 8%
Unausgegorene Actioneinlagen	- 5%
Noch einige Programmfehler	- 3%

GUT
Spannende Schlachten mit grottiger Wegfindung, garniert mit Muss-Actionsequenzen.



Prüfstand: Rise & Fall

Ob Sie bei RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR als sexy Kleopatra die Gegner mit Pfeil und Bogen ins Jenseits befördern oder als Alexander der Große Ihre Armee in die Schlacht schicken: Ohne leistungsstarke Hardware trüben Ruckler das Vergnügen!



Die hübsche Kleo und ihre Mitstreiter werfen dynamische Schatten, Schmuck und Rüstungsteile glänzen in der Sonne. Das Wasser wirkt realistisch, die Sichtweite ist hoch, die Vegetation üppig.

Aufgrund der niedrigen Sichtweite verschwinden weit entfernte Objekte im Pixelnebel. Schatten und Glanzpunkte sind nicht mehr vorhanden. Auch Grünzeug ist deutlich weniger zu sehen.

Tuning-Tipps

Um *Rise & Fall: Civilizations at War* mit allen Details in 1.024x768 zu spielen, benötigen Sie:
- 3,2 GHz
- 1 GByte RAM
- Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte RAM und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:
- Mit einer Auflösung von 800x600 spielen und die Sichtweite auf „Niedrig" stellen
- Unter Modell-, Wasser-, Partikel-, Pflanzen- und Texturqualität den Wert „Niedrig" wählen
- Bei Schattenqualität „Keine" einstellen
- Eine niedrige Terrainqualität anwählen
- Die Optionen „Post-Effekte benutzen", „Reflexionen anzeigen", „Pflanzenwelt anzeigen" und „Sanftschatten benutzen" deaktivieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie:
- Eine Auflösung von 1.024x768 und eine mittlere Sichtweite auswählen
- Unter Modell- und „Wasserqualität „Mittel" sowie bei der Partikel- und Pflanzenqualität „Niedrig" einstellen
- Die Schatten deaktivieren und eine niedrige Terrainqualität wählen
- Die Option „Pflanzenwelt anzeigen" an- und „Post-Effekte benutzen", „Reflexionen anzeigen" und „Sanftschatten benutzen" ausschalten

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Speicher und Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT sollten Sie:
- Eine Auflösung von 1.280x1.024 auswählen und die höchstmögliche Sichtweite einstellen
- Bei allen anderen Optionen die maximal mögliche Einstellung auswählen beziehungsweise aktivieren
- Die Anti-Aliasing-Qualität auf „Mittel" stellen

Das Menü „Videoeinstellungen" von *Rise & Fall: Civilizations at War*

1 Maximale Sichtweite: Bei hoher Sichtweite verschwinden auch weit entfernte Objekte nicht im Nebel. Für die Einstellung „Hoch" sollte mindestens eine Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO, für „Ultra" eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL in Ihrem PC stecken.

2 Modell-, Partikel- und Pflanzenqualität: Modelle und Pflanzen mit aufwändiger Geometrie sowie Partikeleffekte mit sehr hoher Qualität erfordern einen leistungsstarken Prozessor. Ab 2,5 GHz können Sie „Mittel", ab 3,2 GHz „Hoch" respektive „Ultra" einstellen.

3 Wasserqualität: Je hübscher das Pixelnass, desto stärker ist Ihre Grafikkarte gefordert. Für „Hoch" benötigen Sie mindestens eine Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO, für „Ultra" eine 7800 GT/Radeon X1800 XT.

4 Anti-Aliasing-Qualität: Wählen Sie „Niedrig" nur bei Einsteigerkarten (Geforce 6600/Radeon 9600 XT), da sich die Optik deutlich verschlechtert.

5 Schattenqualität: Erst eine High-End-Karte hat ausreichend Leistung für dynamische Schatten sowie Soft-Shadows.

6 Terrainqualität: Detaillierte Terrain-Texturen kosten Grafik-Rechenleistung. Stellen Sie deshalb mit 6600 GT/Radeon X800 Pro „Niedrig" ein.

7 Reflexionen anzeigen: Spieler mit einer Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro sollten diese Option aus Leistungsgründen deaktiviert lassen.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass mal · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

PROZESSOREN		GRAFIKKARTEN ▶ EINSTEIGER-PC (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600	1.024x768	AUFSTEIGER-PC (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768	1.280x1.024	ZOCKER-PC (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO) 1.024x768	1.280x1.024	HIGH-END-PC (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX) 1.024x768	Qualitätsmodus* 1.280x1.024
ab 1,5 GHz	Min. Details								
	Max. Details								
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+	Min. Details								
	Max. Details								

RAM

256 MByte · 512 MByte · 1 GByte · 2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Für historisches Schlachtengetümmel mit der vollen Detailpracht – egal ob in niedrigen Zoomstufen oder im Helden-Modus – benötigen Sie neben einer 3,5-GHz-CPU und einem GByte Speicher auch eine flotte Grafikkarte wie eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL. Für den Qualitätsmodus (2x FSAA, 4:1 AF) ist dagegen erst eine Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT ausreichend leistungsstark.

Wolverine ist der Mann fürs Grobe. Ein absoluter Nahkampfspezialist.

»Klauen gefrühstückt: Wolverine.«

Die mit dem Wolf tanzt



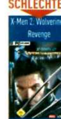
VERGLEICH



BESSER



SCHLECHTER



Während neun Mutanten monatlich die PC ACTION schreiben, kämpft der Rest in X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME für den Weltfrieden.

Wolverine, Magneto, Cyclops oder Storm – wer kennt sie nicht, die sympathische Prügeltruppe der X-Men? Kürzlich erschien der dritte Kinostreifen rund um die Marvel-Helden. Um noch mehr Kohle aus der Bande herauszuquetschen, ist ein passendes PC-Spiel natürlich auch schon am Start.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Wer meint, die Programmierer von Beenox hätten einfach die Handlung des Kinospektakels übernommen, liegt falsch: Die Geschichte des Spiels ist zwischen der zweiten und dritten Folge angesiedelt. So erfahren Sie nette Details, die Sie im Film nicht erklärt bekommen. Was passiert beispielsweise mit Nightcrawler? Der geheimnisvolle Held deutscher Herkunft ist einer von drei spielbaren Charakteren. Die Mutanten Wolverine und Iceman komplettieren das Trio. Sie erleben das Abenteuer in der genretypischen Verfolgerperspektive. Als Beispiel nehmen wir Wolverine. In welchem Level Sie sich auch befinden, die Aufgabe ist immer die gleiche: Mithilfe der unzerstörbaren Adamantium-Krallen prügeln Sie solange auf die Belegschaft des gemeinen Hydra-Teams ein, bis sich sämtliche Fieslinge in der Horizontalen befinden. Gerade bei vielen Gegnern arten die Kämpfe schnell in wildes Tastengedrücke aus – das Gefühl der vollen Kontrolle bleibt dabei aus. Wenn man herausgefunden hat, welche Schlagkombination am effektivsten funktioniert, benutzt man nur noch diese eine – die Kämpfe laufen stereotyp ab. Zum Glück gibt es da noch die anderen beiden Charaktere, aber auch bei denen hat man schnell mit ähnlichen Macken zu kämpfen. Gut, die drei Helden spielen sich dank ihrer Fähigkeiten unterschiedlich, was einem gerade zu Beginn Abwechslung vorgaukelt, doch bei allen Figuren fehlt es an Spieltiefe. Mit Iceman rasen Sie durch die Luft und bekämpfen die Feinde mit Energieattacken – haben Sie aber erst einmal herausgefunden, welche die effektivste ist ... Sie können sich sicher denken, was wir sagen wollen. Der finstere Nightcrawler ist am besten gelungen: In seinen Missionen fräsen Sie nicht ständig durch feindliche Armeen, sondern setzen tatsächlich auch Ihr Hirn ein. Mit seiner Spezialfähigkeit Teleportieren erreichen Sie entlegene Winkel der Levels und pirschen sich geschickt an Wachleuten vorbei. Im Kampf gilt aber das Gleiche wie für die anderen beiden Fuzzis: Wenn Sie die beste Technik gefunden haben, sind die restlichen nutzlos. Im Fall von Nightcrawler ist es eben die Spezialattacke, mit der er sich hinter einen Widersacher teleportiert und ihn von achtern mit gezielten Schlägen ausknockt. Ähnlich wie Herr Iscitürk bei seinen Gespielinnen. Im Gegensatz zu den meist recht tumben Hydra-Einheiten bieten die Level-Endgegner knifflige Abwechslung. Hier setzen Sie ebenfalls Ihren Grips ein, um die richtige Strategie zu finden. In einigen Missionen erhalten Sie Unterstützung von Helden wie Storm oder Colossus. Steuern dürfen Sie diese zwar nicht, auf Kopfdruck starten Sie aber einen gemeinsamen Angriff.

FLOTTER DREIER

Jede der drei Hauptfiguren verfolgt einen eigenen Handlungsfaden. Wolverine versucht mehr über seine mysteriöse Vergangenheit zu erfahren und begibt sich in die Alkali-Laboratorien, in denen er auf alte Bekannte wie Lady Deathstrike und Sabretooth trifft. Iceman will ein vollwertiges Mitglied der X-Men werden. Dazu beweist er sich im Kampf gegen die Sentinels, haushohe Roboter, gebaut für die Vernichtung der Mutanten. Nightcrawler leidet unter finsteren Visionen. Um den Dingen auf den Grund zu gehen, schließt er sich den beiden anderen an. Trotz dieser drei Handlungsstränge spielt sich *X-Men: The Official Game* line-

>>Langweiliger Job: Stammhalter.<<

In einer Traumwelt kämpft Nightcrawler gegen seine inneren Dämonen. Er ist der trickreichste Charakter des Trios.

>>Wehrt sich krampfhaft gegen den Friseur: Jo Hesse.<<

Zwei Erzfeinde im Kampf: Hier verkloppt Wolverine den Oberschurken Sabretooth.

>>Tampon: Ego-Perspektive.<<

Iceman donnert auf einer selbst gemachten Eisbahn durch die Missionen.

ar. An einigen Stellen dürfen Sie zwar wählen, mit welchem Superhelden Sie zuerst losziehen, doch im Endeffekt sind immer alle Missionen zu meistern. Zwischendurch haben Sie die Möglichkeit, die Fähigkeiten und Spezialkräfte der Charaktere aufzupeppen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel, aber ohne echten Nutzen. Zusätzlich klären Comicbilder über die Rahmenhandlung auf. Diese bietet keine großen Überraschungen, motiviert aber durchaus. Der monotone Spielablauf bräche dem Spiel schon frühzeitig das Genick, gäbe es da nicht die spannende Geschichte und die gelungene Atmosphäre.

FAST WIE IM KINO

Dank der Synchronsprecher des Films faseln sowohl Superhelden als auch Schurken originalgetreu auf Deutsch daher. Die verzweigte Handlung und die pompöse Musik verpacken das Spiel so geschickt, dass nicht gar so schnell die Luft raus ist. Zwischendurch ernüchtern die Altlasten einer Konsolenumsetzung: Speichern ist nur zwischen den Missionen möglich, Rücksetzpunkte innerhalb einer Mission sind rar gesät. Ohne ein gutes Gamepad sollten Sie erst gar nicht in den Kampf ziehen. Für die Maus&Tastatur-Steuerung bedarf es allerdings mutierter Hände, um die Schlagkombinationen zu meistern. *X-Men*-Fans dürften das aber kaum stören. Ralph Wollner

Info: www.activision.de

Krall sie dir alle!

Der bekannteste Held des *X-Men*-Universums ist vermutlich Wolverine. Doch wer ist der Typ eigentlich? PC ACTION klärt auf.


>>Kinderschreck: Freddy Krueger.<<

Die Schöpfer der Kultfigur sind Len Wein und Roy Thomas. Seinen ersten Auftritt hatte „Wolfi" im Marvel-Comic *The Incredible Hulk*, Nummer 180 vom Oktober 1974. Wolverine, mit bürgerlichem Namen James Howlett, ist das Ergebnis eines geheimen Regierungsprojekts namens Weapon X. Mit dem Ziel, den perfekten Soldaten zu schaffen, überzogen Wissenschaftler sein Skelett mit der unzerstörbaren Legierung Adamantium, woraus auch die bekannten Krallen bestehen. Sein Erzfeind ist der Psychopath Sabretooth, ein fieses Schwein!

RALPH WOLLNER

Ich hatte von *X-Men 3: The Official Game* wesentlich mehr erwartet. Vor lauter Panik habe ich mir sogar im Vorfeld die Xbox-Version angesehen. Die ist von Z-Axis und spielt sich um einiges runder. Kein Hit, aber klar besser. Die PC-Version hingegen ist eine schlampige Konvertierung, die hinten und vorn unausgegoren wirkt. Dennoch gewinnen *X-Men*-Fans dem Titel mit Sicherheit etwas mehr ab. Mit knapp 30 Missionen und 15 Stunden Spielzeit gibt es genug Stoff rund um Vollbartträger Wolverine und seine Kollegen.



X-Men 3: The Official Game

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	18. Mai 2006
GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Beenox
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win 2000, Soundkarte mit DirektX 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die X-Men sind zwar Rudeltiere, doch sie kämpfen stets allein – kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	62%
GRAFIK	71%
SOUND	76%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Auf die Dauer sehr eintönig	-10%
Verhunzte PC-Steuerung	-10%
In Innenlevels texturarm	- 6%
Teilweise verwirrende Nahkämpfe	- 6%
Meist doofe Gegner	- 4%

BEFRIEDIGEND
Gut Ansätze, aber schlampig programmiert. Nur für frenetische *X-Men*-Fans.





Dieses Fluggerät schimpft sich EC-635, ist ein leichter Mehrzweckhubschrauber und gehört zu den neuen Verhikeln, die *Armored Fury* zu bieten hat.



Dieses prollige Muscle Car feiert ebenfalls Premiere in *Armored Fury*. Das Gefährt bringt Sie und einen Kollegen fix von A nach B.

Was für ein Pack!

Verstärkung ist angekommen: Das BATTLEFIELD 2: ARMORED FURY BOOSTER PACK schickt Sie in die USA. Am 16. März dieses Jahres stand die Welt für wenige Momente still. Und nicht nur weil der ehemalige Bischof von My Tho, André Nguyên Van Nam, im Alter von 84 Jahren starb. Das erste so genannte Booster Pack zum Mehrspieler-Kracher *Battlefield 2* erschien. Während die einen froh waren, Nachschlag zu EAs Militär-Shooter serviert zu bekommen, meckerten die anderen über Preis und Umfang. War es in den vergangenen Jahren noch gang und gäbe, zusätzliche Karten, Waffen und Fahrzeuge gratis im Internet anzubieten, zieht das *Battlefield 2: Euro Force Booster Pack* dem Spieler knapp zehn Euro aus der Tasche. Dies ist drei Monate später bei *Armored Fury* nicht anders. Zücken Sie schon mal Ihren Geldbeutel.

AUTOBAHNPOLIZEI

Die Neuerungen in *Armored Fury* sind so umfangreich wie die Brust von Calista Flockhart und lassen sich an einer halben Hand abzählen: Drei neue Karten und sechs Fahrzeuge bietet das Programm. Bei den Vehikeln handelt es sich hauptsächlich um frische Lufteinheiten, wie Jagdbomber und Hubschrauber. Mit diesen düsen Sie dann unter anderem über amerikanische Highways. Denn die Karte Operation Road Rage führt Sie in die Schlacht um ein Autobahnkreuz und das umliegende Gebiet. Dicke Panzer rollen den Highway entlang, während Jagdflugzeuge die Autobahnbrücke bombardieren – klasse! Weniger toll fanden wir die starren Umgebungsobjekte. Als wir mit einem tonnenschweren Gefährt einen amerikanischen Vorort verwüsten und einen Zaun, eine Spielplatz-Schaukel und eine Parkbank aus Holz umwälzen wollten, blieb unser Panzerkoloss an den mickrigen Hindernissen hängen. Solch simple Physikspielereien sollten im Jahr 2006 mittlerweile Standard sein, finden wir. Die beiden anderen Schauplätze wirken zudem sehr unspektakulär. Ähnlich wie in den Vorgängerprodukten führt Sie Midnight Sun bei Nacht an die waldreiche Küste von Alaska und Operation Harvest an die weite, ländliche Ostküste der Vereinigten Staaten. Da sind ja die Geschichten von Reinhold Beckmann spannender! Gab es bei *Euro Force* wenigstens eine zusätzliche Partei, geht *Armored Fury* extrem schnell die Luft raus. Lukasz Ciszewski

Info: www.battlefield2.com

VERGLEICH


Battlefield 2: Special Forces 88%

BESSER

Battlefield 2: Euro Force 80%

BESSER



In der Karte Operation Road Rage blockiert ein Laster den Highway. Die US-Einheiten versuchen, diesen Kartenpunkt zu erobern.


LUKASZ CISZEWSKI

War das *Euro Force Booster Pack* noch wegen der europäischen Streitkräfte interessant, motiviert mich bei *Armored Fury* lediglich die Karte Operation Road Rage, bei der ich mit Panzern auf amerikanischen Highways herumtobe. Witzig, aber eigentlich wenig sinnvoll ist das Muscle Car, dank dessen ich mit Stil durch die Gegend düsen darf. Doch für zehn Euro erwarte ich eindeutig mehr als nur drei Karten, ein paar neue Fluggeräte (die ich sowieso schon immer gemieden habe) und fehlende spielerische Neuerungen. *Armored Fury* hilft kaum, die Wartezeit bis *Battlefield 2142* zu verkürzen. Nicht kaufen!



Battlefield 2: Armored Fury

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	9. Juni 2006
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Dice
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 2,3 GByte HD, 128 MByte Grafikkarte mit 1.4 Pixel Shader, Battlefield 2

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberung, Kooperations-Modus

PREIS/LEISTUNG	42%
GRAFIK	89%
SOUND	86%
STEUERUNG	82%
EINZELSPIELER	51%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Keine neue Partei	-15%
Nur drei Karten	-12%
Keine neuen Waffen	-10%
Leblose Umgebung	- 5%

AUSREICHEND
Kaum Neuerungen, lediglich eine interessante Karte: *Euro Force* hat es besser gemacht.



MEHRSPIELER













Jeden Monat mehr Electronic Entertainment. Für Zuhause. Und unterwegs.

Time:---------Now
Place:--------Electronic City
Destination:--Final Entertainment

COMPUTEC MEDIA
COMPUTEC MEDIA
ELECTRONIC ENTERTAINMENT
4U
PLANET HOLLYWOOD

Für Augen. Ohren. Herz. Und Hirn. Für heute. Und für morgen.













Eine Gruppe Satyre greift die Heldin an. Die Physikengine lässt die Gegner ansehnlich durch die Luft wirbeln.

»Ist schlecht drauf: Hofnarr.«

Achtung, sammeln!

Mit TITAN QUEST schickt Entwickler Iron Lore einen *Diablo*-Konkurrenten ins Rennen. Wir schwenken für Sie die Keule.

Man hört es immer wieder: Computerspieler sind fett, hässlich, verpickelt, Pizzafresser, sozial verkrüppelt und süchtig. Zumindest bei *World of Warcraft*-Freaks trifft das zu. Aber Spaß beiseite: In puncto Sucht bestätigen sich diese Vorurteile zum Teil, gerade wenn man sich anschaut, wie sehr manche Menschen Ihr Leben von solchen Spielen abhängig machen. Ob Titan Quest ebenfalls die Macht besitzt, Sie ganz in eine andere Welt versinken zu lassen?

SCHLAG MICH TOT!

Zu Beginn gehört Ihr Held keiner festen Charakterklasse an. Diese existiert im Spiel nicht, zumindest nicht in der gewohnten Form. Statt auf fest definierte Klassen wie *Diablo* setzt *Titan Quest* auf acht Fähigkeiten. Zwei beliebige davon baut Ihr Alter Ego im Laufe seines Abenteuers aus. Damit ergeben sich 28 Spezialisierungen: Die Wahl erstreckt sich von reinen Krieger- und Magier-Charakteren bis zu Mischklassen wie Kampfmagier oder Schleich-Zauberer. Ihre Wahl treffen Sie übrigens erst beim Aufstieg auf die Stufen zwei und acht. Abhängig von seiner Spezialisierung verdrischt Ihr Recke seine Widersacher aus der Entfernung, im Nahkampf oder er heizt ihnen mit diversen Zaubersprüchen ein. Gegner stürmen tausende auf Sie ein. Kleine Giftspinnen spritzen ihren Saft in den Körper des Avatars, etwas größere Zentauren tackern ihn mit Netzen in Sekundenschnelle in der Mutter Erde fest und rösten ihn anschließend mit brennenden Pfeilen. Gigantische Steinstatuen bewegen ihre Felsenhintern dagegen sehr lahm, rammen jedoch Ihren Keulenschwinger mit wenigen Schlägen in den Erdboden. Richtig effektvoll gehen die magiebegabten Gegner vor. Sie greifen den Spieler meistens aus der Entfernung und noch vor Sichtkontakt an. Riesige Feuerbälle explodieren neben Ihrem Charakter, erhellen den Bildschirm und machen die Gegnerschar in der Nähe auf Sie aufmerksam. Diese setzt sich in Bewegung, umkreist Ihren Krieger und sticht, kloppt und prügelt auf den Helden ein, während der Magier nach wie vor aus sicherer Entfernung mit seinen Feuerbällen agiert.

SAMMELN LEIDEN SCHAFFT

Der Unterhaltungswert eines *World of Warcraft* oder *Diablo* geht Hand in Hand mit dem Sammeltrieb. Und dem Verlangen nach einem weiteren bewältigten Level, einem neuen



Auf Ihren Reisen gelangen Sie auch in unterirdische Verliese. Natürlich nicht für einen Spaziergang.

»Aufgeflogen: Bongo-Schmuggler.«

Die Satyre (vorn) gehören zu den ersten Gegnern in *Titan Quest*. Einige beherrschen Zauberangriffe.

»Armin M. kämpft mit seiner Mahlzeit.«

Klare Richtungsvorgabe?

Feste Charakterklassen gibt es bei *Titan Quest* nicht. Stattdessen kombinieren Sie für Ihren Helden zwei Fähigkeiten. Wir zeigen, wie es geht.

DIE KOMBINATION MACHT'S!
Die Entwicklung Ihres Charakters beginnt erst mit der Stufe zwei. Hier legen Sie eine der insgesamt acht Fähigkeiten für Ihren Recken fest. Zur Wahl stehen die Kampfausrichtungen Kriegsführung, Verteidigung, Jagd und Gaunerei sowie die Magieschulen Sturm, Erde, Geist und Natur. Welche Fähigkeiten Sie miteinander kombinieren, bleibt Ihnen überlassen.

Beim Stufenaufstieg belohnt Sie das Spiel mit Fähigkeitspunkten. Diese stecken Sie entweder in die aktiven (quadratische Symbole) oder in die passiven Fertigkeiten (rund). Letztere sind stets im Einsatz – etwa in Form von einer Chance, nach dem erfolgreichen Angriff Ihres Gegners in Rage zu geraten und stärker zurückzuschlagen. Aktive Fertigkeiten setzen Sie manuell ein, indem Sie sie anklicken – ähnlich wie in *World of Warcraft*. Alternativ belegen Sie damit eine der beiden Maustasten. Übrigens: Haben Sie die wenigen Aufstiegspunkte für unnütze Fähigkeiten verpulvert, nehmen Sie einfach eine Neuverteilung vor. Dies kostet zwar eine Kleinigkeit, allerdings machen Sie damit eventuelle Unstimmigkeiten in der Spezialisierung wieder rückgängig. Lobenswert!



magischen Gegenstand, einer zusätzlichen Fähigkeit. Wer sich bereits auf die Jagd nach virtuellen Artefakten in Azeroth und Co. aufmachte, der kennt den geringen Wahrheitsgehalt einer Aussage à la „Nur noch einen Moment, Schatz!" Cola und Fast Food ersetzen schnell die tägliche Mahlzeit, Haushaltspflichten erfüllen sich in Abständen eines sozialistischen Fünfjahresplans und der Beischlaf weicht nächtelangen Abenteuern – nicht im Rotlichtviertel, sondern in den virtuellen Wäldern und Wüsten diverser Fantasyreiche. Kurz gesagt: Das Leben eines Rollenspielers macht mit *Diablo* und Konsorten richtig Spaß! Gerade wegen der großen Popularität des Teufelsfürsten bringt die Spieleindustrie etliche Klone des Spielkonzepts hervor. Zum Beispiel *Titan Quest*, eine Monsterhatz durch die griechische und ägyptische Mythologie. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: Die Titanen befreiten sich aus ihren Gefängnissen und rückten den Göttern Zeus, Prometeus und wie die Brüder alle heißen auf die Pelle. Natürlich nehmen diese himmlischen Angelegenheiten ganz schnell irdische Züge an: Die gesamte Welt leidet plötzlich unter den Übergriffen von Fabel-Gesocks wie Satyren, Harpien, Zyklopen und Zentauren. Ihre Aufgabe dabei? Die Wiederherstellung des Friedens und der Ruhe und Ordnung. Na gut, vergessen wir die Alibi-Geschichte. *Titan Quest* punktet nämlich in anderen Bereichen.

LASS EINEN FALLEN!
Bevor die Widerlinge zu Boden sinken, werfen Sie ihr Hab und Gut ab. Im Gegensatz zu *Diablo* entdecken Sie jedoch nicht zufällig Gegenstände wie „Höllischer Kolben des verlängerten Faustschlags". Widersacher in *Titan Quest* lassen genau das fallen, was sie bei sich tragen. Erwarten Sie daher nicht so etwas wie eine „Schwere Metallrüstung des Hängebrustschutzes" und eine „Böse Axt des Kettensägenmassakers" von einer nackten Medusa, die Ihnen etwa mit dem Zauber „Blitz des Arschtritts" die Lichter ausknipsen will. Vorteil: Bereits im Kampf schätzen Sie ab, welche Gegenstände ein Gegner nach seinem Ableben hinterlässt. Greift man Sie mit einem Dolch an, liegt Ihnen nach dem Kampf genau diese Waffe zu Füßen. Da in *Titan Quest* sehr viele Gegenstände auftauchen (fast jeder Kontrahent lässt seine Waffe fallen), baute Entwickler Iron Lore

So spielt sich Titan Quest

Antike Helden waren sehr beschäftigt. Wir zeigen Ihnen, was Sie im Spiel so alles treiben.



Die Hauptbeschäftigung in *Titan Quest*: 95 Prozent Ihrer Zeit verbringen Sie mit Killen, Grillen, Kloppen, Schlagen, Treten, Aufspießen, Verhauen, Metzeln, Zerlegen und Vermöbeln.

Gesammelte Gegenstände wie Keulen und Rüstungen verticken Sie an Händler. Die Kohle stecken Sie anschließend in andere Gegenstände mit besseren Werten.

3 AUFMOTZEN

Viel Zeit verbringt Ihr Hobbymetzger im Charakter-Menü. Hier vergleichen Sie die Werte Ihrer Waffen und Rüstungen und verteilen Erfahrungspunkte. In der Verkaufsversion ist der Text Deutsch.

PC ACTION-Testlogbuch
Titan Quest

Ein würdiger *Diablo 2*-Klon ohne große Unterschiede zum Vorbild. Aber genau das macht den Titel so anziehend!

ALEXANDER FRANK



DONNERSTAG, 01.06.2006 | 9:30 Uhr
Joachim Hesse drückt mir die Testversion von *Titan Quest* in die Krallen. „Du magst doch *Diablo*, oder? Du weißt schon, dieses komische Spiel mit Teufeln und so einem Zeugs", zwinkert mir der Action-Experte zu, „da stehst du doch drauf". Ha! Endlich so etwas wie *Diablo*, aber in 3D! Nach der Installation stürze ich mich auf die Monsterhorden.

DONNERSTAG, 01.06.2006 | 10:45 Uhr
Nach allen *Gothic*-, *Oblivion*-, und *World of Warcraft*-Erfahrungen vermisse ich im ersten Moment die typische WASD-Steuerung. Auch das Dauerklicken mit der Maustaste nervt. Ich erinnere mich: Auf diese Tour habe ich damals bei *Diablo 2* drei Nager zerschossen.

DONNERSTAG, 01.06.2006 | 18:15 Uhr
Die ersten Aufträge sind durch. Zwar geht mir die Hintergrundgeschichte von *Titan Quest* an meinem stark behaarten Hintern vorbei, jedoch zieht mich das Spiel langsam aber sicher in seinen Bann. In der Mittagspause schwärme ich von Äxten und Schwertern. Die Kollegen schütteln verständnislos den Kopf.

MONTAG, 05.06.2006 | 14:00 Uhr
Der flotte Spielablauf von *Titan Quest* geht mir in Fleisch und Blut über. Zwei Schläge, Gegner tot, Gegenstände aufsammeln, weiterziehen. Simpel, aber spaßig. Als mein türkischer Kollege Ahmet Iscitürk im Vorbeigehen eine Bemerkung über die realitätsfernen Rollenspieler loslässt, drohe ich ihm Prügel mit dem Dönerspieß des Todes an. Ahmet hat Angst.

DIENSTAG, 06.06.2006 | 8:30 Uhr
Die Sucht nach immer besseren Waffen und Rüstungen gewinnt die Oberhand und spiegelt sich auch im täglichen Leben wider. Heute früh hatte ich eine Latte des Guten Morgens. Zum Glück kümmerte sich die Amazone des Großen Mundwerks um das Problem. Im Austausch gegen den Inhalt des Tiefen Geldbeutels, versteht sich. In der Redaktion hocke ich mich sofort wieder vor *Titan Quest* und verzichte sogar auf Kaffee und Zigarette des Morgendlichen Dünnpfiffs.

DIENSTAG, 06.06.2006 | 19:10 Uhr
Die Kämpfe mit den Zwischengegnern des Häufigen Ablebens sind richtig fordernd. Dank der Zoom-Funktion des Optischen Nagers und der tollen 3D-Grafik der Hohen Auflösung genieße ich jede Einzelheit des Kampfes. Als der Feind ins Gras des Todes beißt, erkenne ich schon am Klirren meine Belohnung. Seltene und magische Gegenstände. Hurra!

MITTWOCH, 07.06.2006 | 16:30 Uhr
Müdigkeit des Todes! Ich zocke ununterbrochen seit acht Stunden und pfeife auf die Welt um mich herum. Und auch auf die kaum vorhandene Hintergrundgeschichte. So stark gefesselt haben mich bisher nur *Diablo* und *World of Warcraft*. Langsam fehlt mir jedoch die Atmosphäre. Ein bisschen mehr Abwechslung hätte nicht geschadet, auch wenn die Sucht nach Gegenständen mittlerweile meinen ganzen Denkprozess für sich beansprucht. Als Kollege Wollner vom tragischen Ableben seiner Oma erzählt, frage ich ihn, was die Alte dabei „gedroppt" hat. Seit diesem Vorfall redet Ralph mit mir kein Wort mehr.



Manche Waffen verfügen über Zusatzeffekte. Ein Giftangriff hilft im Kampf ungemein weiter.



Trotz ihrer nahezu doppelten Größe stellen diese Automatoi keine echte Herausforderung dar.

eine nützliche Funktion ein: Ein Tastendruck zeigt alle auf dem Boden liegende Gegenstände. Wie in *World of Warcraft* gliedert auch *Titan Quest* die Teile in Gruppen. Ein grauer Name bei einer Waffe steht etwa für ein nutzloses Werkzeug, ein weißer Schriftzug bezeichnet ein gewöhnliches Objekt. Grüne Stücke sind rar, gelbe sind magisch und blaue Gegenstände glänzen mit ungewöhnlich hohen Werten. Im Gegensatz zu *Diablo* vergleichen Sie nicht stundenlang die Werte Ihrer Ausrüstung. Eine entsprechende Option in den Einstellungen des Spiels zeigt neben der aktuellen Waffe auch die gerade angelegte an. So haben Sie die jeweiligen Werte sofort im Blickfeld.

BONUSRUNDE
Ihre Waffen und Rüstungen motzen Sie bei Bedarf auf. Bei Ihren Reisen spuckt der eine oder andere Widersacher Einzelteile für spezielle Talismane und Relikte aus. Diese enthalten Effekte, um den ausgeteilten Schaden zu steigern (zum Beispiel plus drei Prozent auf Giftangriff Ihrer Keule). Oder sie veredeln Ihre Garderobe (etwa mit zusätzlichen Rüstungspunkten für

DAS ROCKT DICH WEG!



Gegner wie dieser Zyklop teilen einen beachtlichen Schaden aus. Außerdem sehen sie klasse aus.

DAS KOTZT DICH AN!



Die Nichtspielercharaktere stehen herum und drehen den ganzen Tag Däumchen. Langweilig!

Vergleich

Titan Quest



PRO + CONTRA
- + Zeitgemäße 3D-Grafik
- + Charakter frei ausbaubar
- − Feste Spielwelt
- − Eintönige Aufträge

82% EINZELSPIELER

Sacred: Underworld




PRO + CONTRA
- + Interessante Geschichte
- + Sehr viele Aufträge
- − Veraltete 2D-Optik
- − Teils unausgewogene Balance


81% EINZELSPIELER ABGEWERTET

Diablo 2: Lord of Destruction



PRO + CONTRA
- + Flotter Spielablauf
- + Zufallsgenerierte Levels
- − Hässliche Grafik
- − Stellenweise sehr schwer


78% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Die gesamte Umgebung weist sehr viele Details auf. Bei nahen Zoomstufen erkennt der Spieler Einzelheiten wie Gras oder Hautfalten.

Unser Frostangriff verlangsamt die feindlichen Truppen.

Wie in *Diablo* und *Sacred* bekämpfen Sie sehr häufig großere Gegnermengen auf einmal.

den Helm). Ungeduldige Naturen pappen diese bonusbehafteten Stücke sofort an das gewünschte Werkzeug. Das empfehlen wir Ihnen allerdings nicht. Denn wer wartet, bis in seinem Rucksack weitere Artefakte gleicher Art auftauchen, kombiniert besser diese miteinander und haftet sie erst danach auf den Gegenstand. Das garantiert den maximalen Bonus, denn neben summierten Extras setzen vollständigen Talisman-Sets nämlich zusätzliche Kräfte frei – etwa für die Attribute Gesundheit, Energie, Stärke, Intelligenz oder Geschicklichkeit. Sie sehen: Die Sammelsucht setzt sich an dieser Stelle wieder durch.

WELTREISE

Erinnern Sie sich noch an Blizzards Höllensaga *Diablo*? Das Spielareal war hier ein vom Programm generiertes Zufallsprodukt. In *Titan Quest* schwingen Sie Ihre Hämmer dagegen in einer feststehenden Landschaft. Die Areale fallen überschaubar aus, monotone Spaziergänge von einer Levelgrenze zur anderen kommen nicht zum Tragen. Zwar steht zu 95 Prozent der Spielzeit Monsterkloppen auf dem Programm, dank der vielfältigen Örtlichkeiten fällt der eintönige Ablauf aber nicht so negativ ins Auge. Sie verdreschen Mumien in den ägyptischen Pyramiden, reißen die Flügel diverser Drachenviecher auf der Chinesischen Mauer ab, stampfen durch die Blumenbeete der Hängenden Gärten und statten dem Minotaurus einen Besuch in seinem Labyrinth ab. Dank schöner Grafikeffekte und einer frei zoombaren, aber nicht drehbaren Landschaft sieht *Titan Quest* genauso lecker aus wie all die griechischen, ägyptischen und chinesischen Gegner, die Sie im Laufe des Spiels servierfertig weichkloppen. Für Übersicht auf Ihrer Schlägertour sorgt eine Weltkarte. Diese lässt sich nach Händlern, interessanten Örtlichkeiten wie Höhlen oder Auftraggebern sortieren. Danke, Iron Lore, eine sehr gute Idee!

TOTE ERDE

Die Kehrseite der Optikmedaille: Trotz schön animierter Gegnermassen und Städten voller Nichtspielercharaktere mangelt es *Titan Quest* an Lebendigkeit. Zwar ist die Grafik vollständig dreidimensional, durch die fehlende Drehmöglichkeit wirkt das Spiel jedoch statisch. Wie im sechs Jahre alten *Diablo 2* stehen die Personen in den Städten tagelang herum und spulen immer wieder dieselben Animationen ab. So etwas wie eigene Tagesabläufe der Bewohner suchen Sie vergeblich. In Zeiten von dynamischen Rollenspielperlen wie *Oblivion* wirkt das Werk von Iron Lore in Sachen Atmosphäre schlichtweg veraltet. Auch die Aufträge bewegen sich auf dem alten, ausgelutschten Niveau Marke „Geh zum Ort A und gib Monster B eins auf die Mütze". Fesselnd? Die Aufgaben sind es definitiv nicht. Aber das war ja zugegebenermaßen schon bei *Diablo 2* kaum der Fall. Woraus besteht dann der eigentliche Spielspaß? Ganz einfach: Die Sucht macht's! Das Verlangen nach noch besseren Rüstungen, noch schärferen Waffen und noch stärkeren Zaubern. *Titan Quest* macht Sie schlaflos. Zum Glück im positiven Sinne. Alexander Frank

Info: www.titan-quest.de

ALEXANDER FRANK



Titan Quest vergleiche ich am liebsten mit einer Ex-Freundin. Nicht, weil ich in diesem Spiel eine fiese Hydra nach der nächsten über den Nil schicke, sondern weil ich das Spielprinzip genauso gut kenne wie sie. Jedes Element erinnert mich an *Diablo* oder *World of Warcraft*. Echte Neuerungen bietet *Titan Quest* nicht. Gut, die Gegner rennen einem nicht ganz so kopflos gegen die Axt wie in Blizzards Höllensaga, aber ansonsten hat man die Monsterhatz schon mal erlebt. Stört mich aber nicht, denn schlaflose Nächte sind mit *Titan Quest* vorprogrammiert. Ach ja: Der kooperative Mehrspielermodus lief in unserer Testversion nicht. Ein Nachtest folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

ANDREAS BERTITS



Der langhaarige Kollege oben hat Recht. Glauben Sie ja nicht, am Abend bloß zwei bis drei Stunden mit diesem Spiel zu verbringen: Vor der Morgenröte kommen Sie nicht davon los. Trotzdem gehen mir einige Unstimmigkeiten auf den Senkel. Wo bleibt die Atmosphäre? Warum stehen die Nichtspielercharaktere starr herum? Sind die querschnittgelähmt? Wieso wechselt die Musik nur in Boss-Kämpfen zu einer spannenderen Melodie, nicht aber bei gewöhnlichen Monsterscharen? Und warum kann ich im Voraus absehen, was ich als Nächstes zu tun habe, nämlich Monster töten? Spaß macht die Schnitzeljagd trotzdem. Für mich ist *Titan Quest* klar besser als *Diablo 2*.

Titan Quest

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	30. Juni 2006
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Iron Lore
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 3,0 GByte HD, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu sechs Helden ziehen kooperativ durch die Antike. Ein Nachtest mit Wertung folgt.

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	82%
SOUND	79%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Statische Welt	- 6%
Nichtspielercharaktere haben keinen eigenen Tagesablauf	- 5%
Keine Abwechslung bei Aufträgen	- 4%
Karte nicht drehbar	- 2%
Nervig zu sortierendes Inventar	- 1%

SEHR GUT
Diablo 2 in 3D, ansonsten wenig Neues. *Titan Quest* macht dennoch süchtig. Zugreifen!

82%
EINZELSPIELER

Ein britischer Bomber geht im deutschen Flakfeuer zu Boden.

»Flug 93: Ali hätte mehr Flugstunden nehmen sollen.«

Segne das Zeitliche!



AUF DVD
DEMOS

Gepriesen sei das neue Spielelement in RUSH FOR BERLIN. Hier spielen Sie buchstäblich auf Zeit. Beeilung, die Uhr läuft!

„Unsere Truppen marschieren, besiegen den Feind. Deutsche Fahnen flattern überall und glorreich marschieren wir weiter. Deutschland, Deutschland, wir Deutschen fahren voran." Nein, wir sind sind keine Alt-Nazis. Mit diesem Lied begrüßt Sie die deutsche Kampagne im Echtzeit-Strategiespiel *Rush for Berlin*. Für Deutschlands stürzen Sie sich allerdings erst ins Geschehen, wenn Sie vorher alle Missionen von Alliierten und Russen absolviert haben.

AUS ALT MACH NEU

Gigantische Explosionen, die Panzer im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke reißen und alles aufwirbeln, was nicht niet- und nagelfest ist, heranrauschende Bomber, die komplette Landstriche in Schutt und Asche legen ... So kennen Sie die Strategiespiele der ungarischen Entwickler Stormregion. Herzlich Willkommen in *Rush for Berlin*, wo sich sich Spieler der *Codename: Panzers*-Reihe pudelwohl fühlen. Allerdings stellen Sie sich jetzt sicher auch die Frage: Alles beim Alten? Darauf antworten wir Ihnen einmal wie eine typische Frau: Ja und nein.

WIR FAHREN NACH BERLIN ...

Auf nach Berlin lautet die Devise. Nicht, um den Ku'damm zu besuchen oder das Brandenburger Tor zu bestaunen, sondern um die Nazis ein für alle mal zu besiegen – zumindest bis zum nächsten Spiel im virtuellen Zweiten Weltkrieg.

Der Bart ist ab

In *Rush for Berlin* treffen Sie einen alten Bekannten, den Sie eigentlich nie wieder sehen wollten.

Erobern Sie als Russen oder Alliierte die deutsche Hauptstadt, begegnet Ihnen der Führer höchstpersönlich. Ohne etwas verraten zu wollen, aber Hitler wird im Spiel nicht viel älter als im echten Leben. Spielen Sie die deutsche Kampagne, dürfen Sie ihm ebenfalls in den braunen Hintern treten. Mehr Geschichte gibt es im Spiel aber nicht.


»Sein erster Gruß war noch nicht so ausgereift.«



»Ich kaufe ein „i".«



Deutsche Gebirgsjäger verteidigen einen Bahnhof.



Einige deutsche Rebellen planen ein Attentat auf Hitler und stoßen auf erbitterten Widerstand.

»Nach dem Wettskandal völlig fertig: Hoyzer.«

Bei Häuserkämpfen lassen sich geschickt Zugänge blockieren, an denen der Feind leicht aufzuhalten ist.

Auf zur Demo

Mit der Demo auf unserer DVD können Sie sich selbst ein Bild über das Spielgeschehen von Rush for Berlin machen.

Miteinander und gegeneinander macht vieles mehr Spaß. Also stürzen Sie sich mit der Mehrspieler-Demo von unserer Heft-DVD in spannende Panzer-Schlachten! In den Modi Deathmatch und R.U.S.H. zeigen Sie, wer die Hosen anhat. Deathmatch kennen Sie sicherlich: Alle vier Spieler zocken gegeneinander und versuchen, der letzte Überlebende auf dem Schlachtfeld zu sein. R.U.S.H. gestaltet sich noch interessanter. Dabei versuchen bis zu vier Spieler so schnell wie möglich ein oder mehrere Ziele auf der Karte einzunehmen. Wer die meisten Punkte in kürzester Zeit einsackt oder als erster das Punktelimit erreicht, gewinnt. Die beiden Modi geben Ihnen einen guten Einblick in das Spielgeschehen von *Rush for Berlin*, da Sie auch in die Rolle aller drei Parteien des Hauptspiels schlüpfen. Käufer unserer Zeitschriftenhandel-Ausgabe erfreuen sich außerdem an der Einzelspieler-Demo, die wir auf der Ab-18-Edition zu Gunsten der riesigen Demo zu *Hitman: Blood Money* weglassen mussten. Sie verteidigen als Deutsche die Kahlenberger Höhen nahe Wien.

Aufseiten Russlands rumpeln Sie mit den Panzern von Osten heran, während Sie in der zweiten Kampagne die Alliierten von Westen aus zum Sieg führen. Schließlich ballern Sie aber auch in den Filzpantoffeln der Deutschen. Wie jetzt? Sie erobern als Nazis die Welt? Nein! Die dritte Kampagne spielt in einer alternativen Vergangenheit. Hitler erfreut sich an schicken Erdmöbeln und das gebeutelte Deutsche Reich versucht, seine Grenzen vor den Angreifern zu schützen.

HOCH-SPANNUNG

„Ich krieg dich, Bürschchen!", zischt der deutsche Soldat, als er mit seinen Kameraden um die zerbombten Häuser schleicht. Irgendwo muss sich doch der Feind verschanzt haben. Plötzlich rattert ein Maschinengewehr und zwei der Infanteristen stürzen getroffen zu Boden. „Ich ... muss ... sterben!" röchelt der eine mit letzter Kraft. Während die Überlebenden sich in den Staub werfen und nach Deckung suchen, rumpelt ein deutscher Panzerkampfwagen heran. Eine gigantische Explosion am Haus lässt das Gewehrfeuer verstummen. Plötzlich ertönt die Meldung „Ihre Basis wird angegriffen!" Was? Schnell ein Mausklick auf die Übersichtskarte und Sie flutschen zu Ihrem Lager. US-Fallschirmjäger landen fies und hinterrücks in Ihrer Basis und räumen unter Ihren Leuten auf. Schnell schicken Sie Nachschub zum Ort des Desasters, während an anderer Stelle in Ruinen verschanzte Scharfschützen Ihre Panzer und Infanteristen aus-

Dazu bist du fähig

Explodierende Hunde und Wodka zur Motivation gehören in *Rush for Berlin* dazu. Wir decken auf, welche Offiziers-Fähigkeiten es nicht ins Spiel schafften.

Fotos (2): Action Press

QUASSELSTRIPPE
Einsteins Zeitreise machte dieses Husarenstück möglich. Mit einer Genprobe von Stoiber und dem weiblichen Quasselgen wurde die ultimative Waffe erschaffen. Feindliche Soldaten labert man einfach zu Tode.

VERBESSERTER FLAMMENWERFER
Um eine ständige Einsatzfähigkeit des Implantats *Rektoflamm 5.000* zu gewährleisten, hielten die Offiziere einen strengen Ernährungsplan ein. Das hochkonzentrierte Chili-Kraut-Gemisch ist stündlich einzunehmen.

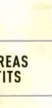
MONSTERMÖPSE
Der Film *Austin Powers* bediente sich schamlos an echten Vorkommnissen. Bereits im Zweiten Weltkrieg lenkten großbrüstige Offiziere die Gegner ab und ließen Sie mit der Sprengladung in der Oberweite abnippeln.



PC ACTION-Testlogbuch
Rush for Berlin

Taktisch absolut überzeugend, aber die fehlende Geschichte ohne interessanten Figuren macht sich bemerkbar.

ANDREAS BERTITS



MITTWOCH, 10.05.2006 | 10:11 Uhr
Marketing Manager Mario Gerhold und Pressesprecher Martin Metzler von Deep Silver schneien bei uns in der Redaktion herein und bringen die ersehnte Testversion zu *Rush for Berlin* mit. Für einen Artikel in der PC ACTION 7/06 sind sie ein paar Tage zu spät dran, just heute wandern die Tests in die Druckerei. Unsere Bedenken in puncto Produktqualität, die zuvor wegen einiger Macken aufkamen, zerstreuen unsere Gäste mit der neuen Version schnell.

MONTAG, 15.05.2006 | 11:36 Uhr
Endlich habe ich Gelegenheit, mich am Sturm auf Berlin zu beteiligen. Ich starte die russische Kampagne und begebe mich in die Schlachten. Schnell bemerke ich, dass ich ohne die Spezialfähigkeiten der Offiziere nicht weit komme.

MITTWOCH, 17.05.2006 | 8:30 Uhr
Bis zu den Ärmeln im morgendlichen Kot meiner Tochter steckend, fällt mir eine Strategie ein, wie ich die Deutschen in der aktuellen Mission besiegen kann.

DONNERSTAG, 18.05.2006 | 15:21 Uhr
Die dritte Mission der Alliierten flimmert über den Monitor. Lustlos klicke ich auf „Starten". Ich ertrage keine Panzer mehr, doch natürlich kredenzt mir das Spiel sofort die inzwischen verhassten Stahlkolosse. Was soll's. Ich begebe mich auf die Jagd nach den fiesen Deutschen, erobere eine Fabrik nach der anderen, doch irgendwie will sich keine Motivation einstellen, die Alliierten-Kampagne heute noch durchzuspielen. Ich sollte mir einen anderen, besser bezahlten Job suchen.

FREITAG, 19.05.2006 | 14:08 Uhr
Die Aussicht auf meinen Urlaub nächste Woche lässt mich vor Freude jauchzen und heimlich in einer dunklen Ecke tanzen. Während ein deutscher Tiger-Panzer meine T-34 auseinander nimmt, überlege ich mir, was ich denn in meiner freien Zeit so alles tun kann. Tagsüber mit meiner Tochter spielen, nachts mit und an meiner Frau. So muss das sein. Derart motiviert, beende ich die Alliierten-Kampagne.

MONTAG, 29.05.2006 | 11:47 Uhr
Mein Urlaub ist zu Ende. Ein Glück! Ich höre den Kollegen Brehme in der Küche nach einem Lappen fragen. Antwort Wollner: „Nimm doch den Bertits." Schön, wieder zu Hause zu sein. Hochmotiviert haue ich auf die Maustasten und starte *Rush for Berlin*. Meine Laune steigt durch die deutsche Kampagne noch weiter. Mensch, der Schwierigkeitsgrad zieht an und die Missionen in der fiktiven Vergangenheit bringen Freude.

DIENSTAG, 30.05.2006 | 22:11 Uhr
So, die Deutschen sind zum Sieg geführt. Dann zocken wir doch mal die Bonuskampagne der Franzosen. Diese bockt nicht gerade mächtig. Trotzdem: *Rush for Berlin* ist ein sehr gutes Strategiespiel.

MITTWOCH, 31.05.2006 | 15:20 Uhr
Der Mehrspieler-Modus hinterlässt zwiespältige Gefühle. Die neuen Modi R.I.S.K. und R.U.S.H. sind zwar sehr nett, hauen mich aber nicht vom Hocker. Deathmatch spielt sich wie gewohnt. Frohen Mutes also ran an den Artikel. Ich stelle mal wieder fest, wie sehr ich diesen Job doch liebe!



Die Spezialfähigkeiten der Offiziere einzusetzen, macht Spaß und ist essenziell für Ihr Vorankommen.



Die schlechte Wegfindung und die künstliche Intelligenz lassen stark zu wünschen übrig.



Im Schutz der Dunkelheit schlagen deutsche Panzerjäger bei den Russen zu.

Große Infanteriegruppen knacken problemlos einzelne Panzer.

einander nehmen. Derartige Missionen erleben Sie in *Rush for Berlin* am laufenden Band. Stellung halten, Massensturm und Häuserkampf mit wenigen Einheiten bringen ein gesundes Spielspaßhoch. In Ausnahmesituationen sind Sie in Gebäuden unterwegs, kämpfen sich von Raum zu Raum und erledigen auch mal ein Schalterrätsel – zur Auflockerung ist das klasse!

EIN AUGENSCHMAUS
Grafisch beeindruckt *Rush for Berlin* ebenfalls. So spiegelt sich des Nachts der Mond im Wasser, die Ketten der Panzer hinterlassen Spuren, Explosionen wirbeln Unrat auf. Während Ihre Soldaten also über sattgrüne Wiesen robben, Tiger-Panzer die Brücke halten und Bomber durch die Lüfte rauschen, ergötzen Sie sich an der Optik. Allerdings nervt die ewige Marschmusik mit der Zeit so wie Jamba-Klingeltonwerbung auf MTV und VIVA. Und falls Sie nach einigen Spielminuten ein Déjà-vu-Erlebnis befällt, liegt das eventuell daran, dass Experten wie Sie sämtliche Soundeffekte bereits aus den *Codename: Panzers*-Spielen kennen. Hier leistete Entwickler Stormregion wirklich ganze Arbeit beim Recycling. Ein bisschen zu viel für unseren Geschmack.

GEH MIT DER ZEIT
Neu an der ganzen Geschichte ist wie eingangs erwähnt der Faktor Zeit. In jeder Mission erkennen geübte Augen am oberen Bildrand einen Balken. Mit jeder Sekunde bewegt sich ein Zeiger mehr in den roten Bereich. Erfüllen Sie schnell Missionsziele und verplempern nichts von der wertvollen Ressource, schiebt sich der Regler in Richtung Grün. Dadurch erhalten Sie Punkte, die Sie in neue Truppen investieren. Erobern Sie während der Kampfeinsätze Fabriken, „produzieren" Sie den Truppennachschub an Soldaten gleich dort. Wie gewiefte Taktiker jetzt sicher schlussfolgern, haben Sie dadurch natürlich bessere Chancen, das Missionsziel zu erreichen. Dies stellt Sie oft vor existenzielle Fragen: Haste ich so schnell wie möglich durch die Aufgaben, um so viel Zeit zu sparen, wie möglich? Oder nehme ich auch optionale Missionsziele mit, die mir unter Umständen eine neue Einheit kredenzen? Da sich die Wegfindung als so zickig erweist wie eine schwangere Frau, kommen Sie mitunter wirklich ins Schwitzen. Das gilt vor allem für die Mehrspieler-Modi R.U.S.H. (Spieler stürmen ein betimmtes Ziel, um Punkte zu bekommen) und R.I.S.K (Spieler erfüllen schnellstmöglich

So spielt sich: Rush for Berlin

Kennen Sie die *Codename: Panzers*-Spiele? Dann fühlen Sie sich in *Rush for Berlin* gleich richtig wohl. Für alle anderen erklären wir die Vor- und Nachteile des Spiels anhand einer Mission.



1. Coole Ziele



Pro: Die vielen Haupt- und Nebenziele sind enorm abwechslungsreich. Es gibt immer was zu tun. Packen Sie's an!
Contra: Nicht immer ist sofort ersichtlich, wo auf der Karte welches Ziel zu erfüllen ist. Suchen kostet wertvolle Zeit.

2. Häuserkampf



Pro: Mit Infanteristen erkunden Sie die Häuserruinen. Panzer haben gegen die Panzerfaustschützen und Mörsertrupps keine Chance.
Contra: Manchmal übersehen Sie feindliche Infanterie in der Grau-in-grau-Grafik. Nicht gut.

3. Kampf der Panzer



Pro: Panzerkämpfe bieten Spannung und Sie sind verantwortlich, dass die Stahlkolosse richtig positioniert sind.
Contra: Greifen Ihre Einheiten außerhalb der Sichtlinie an, leistet die KI oft keine Gegenwehr.

4. Fabriken erobern

Pro: Sie übernehmen eine deutsche Fabrik, in der Sie anschließend Nachschub produzieren.
Contra: Die Fabrik ist zu weit weg, produzierte Verstärkung fährt durch den ganzen Level zum Ziel.

5. Schön ereignisreich



Pro: Überraschung: Die deutsche Flotte legt ab, weil Sie bei der Eroberung der Bunker zu langsam waren.
Contra: Die Auslöse-Faktoren der Skripte ist für den Spieler oft nicht nachvollziehbar.

6. Bitte um Verzeihung

Pro: In größter Eile trainieren Sie Infanterie, die die Küste stürmt und Bunker erobert. Dann geht die deutsche Flotte unter.
Contra: Manchmal ist es zu schwer oder zu langwierig, seine Fehler zu korrigieren. Da hilft nur noch einen Spielstand laden.

geheime Ziele). Auf die Schnelle wollen Sie das feindliche Lager erobern, doch die Panzer bleiben an der nächsten Hauswand kleben. Durch lästiges Gefummel pfriemeln Sie dann das Knäuel aus Stahlkolossen einzeln auseinander. Das kostet nicht nur wertvolle Zeit, sondern auch Nerven und erinnerte uns an die Wegfindungsroutinen der *Panzers*-Teile. Hatten wir das Wort Recycling schon mal erwähnt?

ERZÄHL KEINE GESCHICHTEN

Trotzdem gibt es Unterschiede zu *Codename: Panzers Phase One* und *Two. Rush for Berlin* verzichtet auf eine spannende Geschichte und Helden. Hier zappelt kein Hans von Gröbel herum, den Sie auf seinen Feldzügen begleiten. Dadurch büßt das Spiel an Atmosphäre ein. Dafür schicken Sie jetzt aber Offiziere in die Schlachten, die mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet sind. So spendiert der Russe seinen Leuten einen kräftigen Schluck aus der Wodka-Pulle. Das spornt diese mächtig an, sich besonders enthusiastisch in die nächste Schlacht zu werfen (kleiner Wink mit dem Zaunpfahl an unseren Chefredakteur). [Anmerkung der Chefred: Erst wird die Toilette saubergeleckt!]. Der deutsche Pionieroffizier steuert den Minipanzer – nomen est omen gilt nicht immer – Goliath fern, mit dem er ein in Sichtweite befindliches Ziel in die Luft jagt. Einstein & Co. lassen grüßen. Gut, dass es nur ein Spiel ist, sonst würde sich der Tierschutz bedanken: Mit Sprengstoff beladene Hunde, die sich in einem Feuerball zu Gulasch verwandeln, sind nicht jedermanns Sache. Aber die schwere russische Infanterie ist ja auch nicht jedermann, sondern ganz schön gefährlich. Ob es gefällt oder nicht:



»Schon im 2. Weltkrieg beliebt: Capture The Flak.«

Deutsche Landser stürmen eine befestige US-Fabrik.

»Grausam: Höllenquallen.«

Alliierte Fallschirmjäger und Flammenwerfertruppen überrennen einen deutschen Schützengraben.



»Wettervorhersage für Bagdad: Bombenhagelschauer.«

Artillerie gehört zu den stärksten Einheiten im Spiel und verwüstet ganze Verbände auf einen Schlag.

Ohne diese Einheiten kommen Sie im Spiel nur soweit, wie Dirk Bach mit der nächsten Diät. Einzig wer aus der Ferne geschwind einen Panzer kapert oder mit einem Treffer den Feind in die ewigen Jagdgründe schickt, hat Chancen auf einen schnellen Sieg.

FAKT UND FIKTION

Im Gegensatz zu realistischeren Vertretern des Genres schicken Sie in *Rush for Berlin* auch Kriegsgerät in den Einsatz, das es im echten Zweiten Weltkrieg nicht an die Front geschafft hat. So machen Sie etwa mit einem gigantischen Maus-Panzer und einer Holzattrappe desselben die Feinde nervös. Oder Sie düsen mit der Messerschmitt ME262 über die Schlachtfelder. Das mag zwar historisch nicht korrekt sein und dem Verlauf des echten Krieges widersprechen, hebt den Titel aber etwas von anderen Echtzeit-Strategietiteln mit ähnlicher Thematik ab.

DAS WIRD HART

Strategisch fordert Sie *Rush for Berlin* nicht zu knapp. Zwar gestaltet sich der Einstieg in der russischen Kampagne nicht allzu knifflig, der Schwierigkeitsgrad zieht aber mit fortschreitenden Missionen heftig an. Vor allem die deutsche Kampagne kostet sogar Fleischhutträger noch Haare ... In der russischen Kampagne lässt sich die künstliche Intelligenz des Gegners zu leicht durch einen alten – aus *Panzers*-Tagen bekannten – Trick überlisten: Einen Scharfschützen mit hohem Sichtradius vorschicken, Feind ausspähen, Katyusha-Geschütze auf feindliche Panzer ballern lassen, aushebeln, fertig. In einer Mission erledigten wir so satte 20 Panzer auf einen Streich, die sich an einer Brücke gesammelt hatten. Dafür ballern Ihnen die Alliierten in der deutschen Kampagne so schnell die Füße weg, dass Sie nicht einmal dazu kommen, sich die Schnürsenkel zu binden. *Rush for Berlin* macht trotz der genannten Macken großen Spaß. Vor allem der Einzelspieler-Modus ist fordernd. Die neuen Mehrspieler-Modi R.I.S.K. und R.U.S.H. haben ihren Reiz, sind aber weder Offenbarung noch motivieren sie auf Dauer. Wer von Panzern und dem Zweiten Weltkrieg nicht genug bekommt, sollte sich *Rush for Berlin* schnappen. Wo sonst entscheiden Sie in einer fiktiven Vergangenheit den Zweiten Weltkrieg neu? Andreas Bertits

Info: www.rushforberlin.de



Rush for Berlin

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	23. Mai 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Stormregion
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, 32 MByte Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Domination, R.I.S.K., R.U.S.H., 6 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	90%
SOUND	86%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechte Wegfindung	- 5%
Keine Hintergrundgeschichte	- 5%
Teilweise zu schwer	- 3%
KI mit Aussetzern	- 2%

SEHR GUT
Gelungener *Codename: Panzers*-Nachfolger mit taktischem Tiefgang, aber ohne Geschichte.

= **85%** EINZELSPIELER

Vergleich



Codename: Panzers Platinum

PRO + CONTRA
- + Spannende Missionen
- + Interessante Helden
- + Optisch ansprechend
- – Schlechte Wegfindung

89% EINZELSPIELER



Rush for Berlin

PRO + CONTRA
- + Taktisch herausfordernd
- + Sehr gute Optik
- – Schlechte Wegfindung
- – Keine Geschichte

85% EINZELSPIELER



Roter Sturm: Mockba to Berlin

PRO + CONTRA
- + Taktisch anspruchsvoll
- + Historische Schauplätze
- – Technisch überholt
- – Miese Wegfindung

73% EINZELSPIELER ABGEWERTET



ALEXANDER FRANK

Im Gegensatz zu meinem Kollegen rechts macht es mir eher wenig aus, in *Rush for Berlin* wieder im Zweiten Weltkrieg unterwegs zu sein. Die Grafik lässt mich einfach so staunen, wie der Anblick meines ersten Gehaltszettels. Eigentlich hätte mir als Patrioten die russische Kampagne am besten gefallen sollen, doch die fiktiven deutschen Missionen machen einfach am meisten Spaß. Mit den ganzen Prototypen wie dem Maus-Panzer hantieren zu dürfen, weckt in mir das kleine Kind, das früher schon gern an sowjetischen Gen-Experimenten teilgenommen hätte.



ANDREAS BERTITS

Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin! Mit dem gewohnten Spielprinzip lockt Stormregions neues Strategiespiel Taktiker an die Front. Zwar werteten die Entwickler aus Ungarn das inzwischen etwas angestaubte Spielgeschehen um den Faktor Zeit und Offiziere mit Spezialfähkeiten auf, doch so langsam hängen mir Panzer so zum Hals raus wie Gina Wild die Dauerlutscher in ihren Filmen. Mein Problem. Aber warum kriegen es die Entwickler nach all den Jahren seit *Codename: Panzers - Phase One* nicht auf die Reihe, eine ordentliche Wegfindung zu programmieren?

Prüfstand: Rush for Berlin

Sie wollen mit Ihrem Kampfgerät bei RUSH FOR BERLIN ruckelfei und mit einer optimalen Optik in Richtung Reichshauptstadt rollen? Dann sollte mindestens ein leistungsstarker PC der oberen Mittelklasse zu Ihrem Marschgepäck gehören!



Hier stimmt die Optik: Die Texturen sind sehr detailliert und erscheinen plastisch. Gebäude, Figuren und Objekte werfen einen Schatten, der auch auf sie selbst fällt. Das Wasser zieren Reflexionen.

Wenn Sie aus Leistungsgründen mit minimalen Details vorlieb nehmen, fehlen alle Schatten und Reflexionen auf dem Wasser. Außerdem fallen die Texturen schlicht aus und wirken verwaschen.

Tuning-Tipps

Um *Rush for Berlin* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- □ 3,5 GHz
- □ 1 GByte RAM
- □ Geforce 7800 GTX/Radeon X1800 XT

Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:

- □ Eine Bildschirmauflösung von1.024x768 auswählen
- □ Die Kantenglättung deaktiviert lassen
- □ Unter der Option Schatten „Keine" einstellen
- □ Mit niedrigen Umgebungsdetails spielen
- □ Die Wasserdetails auf „Niedrig" reduzieren
- □ Unter Texturendetails „Niedrig" auswählen
- □ Den Texturfilter auf den Wert „Trilinear" stellen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/ Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie:

- □ Eine Auflösung von 1.024x768 auswählen
- □ Die Kantenglättung ausgeschaltet lassen
- □ Unter Schatten „Keine" anwählen
- □ Mit hohen Umgebungsdetails spielen
- □ Bei den Wasserdetails den Wert „Niedrig" einstellen
- □ Die Texturendetails auf „Hoch" stellen
- □ Einen trilinearen Texturfilter einschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte RAM und Geforce 6800 GT oder Radeon X850 XT/XT-PE sollten Sie:

- □ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- □ Die Kantenglättung ausschalten
- □ Unter Schatten die Option „Normale Schatten" einstellen
- □ Die Umgebungsdetails auf „Hoch" stellen
- □ Unter „Wasserdetails „Hoch" auswählen
- □ Bei Texturendetails „Hoch" wählen
- □ Den Texturfilter auf die Option „Anisotropisch" stellen

Das Grafik-Optionsmenü von *Rush for Berlin*

1 Bildschirmauflösung: Da das Spiel eine Auflösung von 800x600 nicht unterstützt, stellen auch Spieler mit einer schwachen Grafikkarte 1.024x768 ein. Mit einem sehr schnellen Modell wie einer 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT empfiehlt sich sogar 1.280x1.024.

2 Kantenglättung: Mit geglätteten Kanten sieht *Rush for Berlin* besser aus, allerdings kostet das Grafik-Rechenleistung. Ab einer 7800 GTX/Radeon X1800 XT schalten Sie das Anti-Aliasing ein.

3 Schatten: Die Schattendarstellung ist ein wahrer Leistungskiller. Für die normalen Schatten ist erst eine Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT ausreichend leistungsstark. Wer zusätzlich auf die Eigenschatten nicht verzichten möchte, benötigt einen Spitzenklasse-3D-Beschleuniger.

4 Umgebungsdetails: Da Umgebungsdetails wenig Grafikleistung kosten, stellen Sie diese ab einer Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro auf „Hoch".

5 Wasserdetails: Für eine Wasserdarstellung mit komplexen Reflexionen benötigen Sie zwingend eine High-End-Grafikkarte mit Shader-Modell 3.

6 Texturendetails: Wählen Sie „Niedrig" nur bei einer Einsteiger-Karte (Geforce 6600/Radeon 9600 XT), da sich die Optik deutlich verschlechtert.

7 Texturfilter: Ab einer Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT sollten Sie sich die hochwertigere anisotropische Texturfilterung gönnen.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich / Nee, lass ma! / Mies / Noch okay / Okay / Gut / Sehr gut / Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 1,5 GHz	Min. Details	Technisch unmöglich	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Okay	Okay
	Max. Details	Technisch unmöglich	Nee, lass ma!	Mies	Mies	Mies	Mies	Noch okay	Mies
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details	Technisch unmöglich	Okay	Okay	Okay	Okay	Okay	Gut	Okay
	Max. Details	Technisch unmöglich	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Okay	Noch okay
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Technisch unmöglich	Okay	Okay	Okay	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
	Max. Details	Technisch unmöglich	Noch okay	Noch okay	Noch okay	Okay	Okay	Gut	Okay
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Technisch unmöglich	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Okay	Okay	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+	Min. Details	Technisch unmöglich	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Technisch unmöglich	Okay	Okay	Okay	Gut	Gut	Optimal	Optimal

RAM ▼

256 MByte	512 MByte
1 GByte	2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Für den Sturm auf Berlin in allen Details und 1.024x768 benötigen Sie mindestens einen 3,5-GHz-Prozessor, ein Gigabyte Arbeisspeicher sowie eine sehr flotte Grafikkarte mit Shader-Modell 3 (etwa eine Geforce 7800 GTX oder Radeon X1800 XT). Kommt es zu Leistungsengpässen, schalten Sie zuerst die Schatten aus und stellen – falls nötig – noch Umgebungs-, Wasser- und Texturendetails auf „Niedrig".

Die geheimnisvollen Zwillinge begegnen Ihnen mehrfach im Spiel. Diesmal haben Sie Zoë in Rezas Apartment erwischt.

»Ha! Jetzt hast du Hängetitten!«

Die Tussen kommen!



Drei Helden, zwei Welten: DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY ist bislang das beste Adventure dieses Jahres. Warum? Wir sagen's Ihnen!

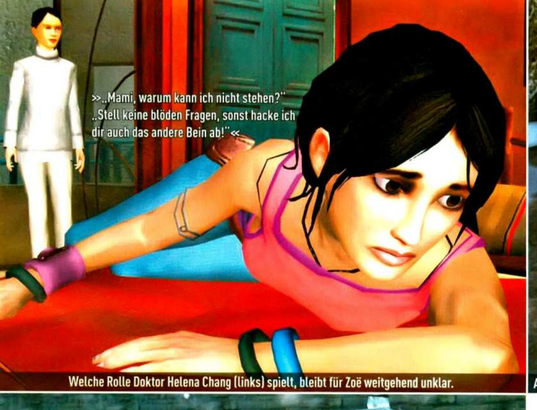
Studium abgebrochen, vom Lebengefährten verlassen und kein Job in Sicht. Was sich nach einer gescheiterten Existenz eines PC ACTION-Volontärs anhört, ist das Leben von Zoë Castillo, der Protagonistin des Adventures *Dreamfall*. Die Braut hat gerade mal 20 Lenze auf dem Buckel und schon keine Lust mehr auf irgend etwas. Das tägliche Leben der Ex-Studentin wirkt öder als ein Kirchenbesuch am Sonntag. Vom reichen Papa rundum versorgt, weiß die verwöhnte Schnitte wenig mit ihrem Dasein anzufangen – bis zwei Ereignisse ihr Leben vollkommen umkrempeln. Auf einmal ändert sich das Bild ihres Fernsehers auf Schwarzweiß, komisches Rauschen dröhnt aus den Boxen. Dabei stammt die Kiste nicht etwa aus der DDR, sondern aus dem Jahre 2219. Eine beängstigende Mädchenstimme flüstert der Heldin monoton-schaurig zu: „Finde sie ... Rette sie ... Rette April ...“ Die Szene erinnert an die verwirrenden Fernsehbilder aus dem Kinostreifen *The Ring*. Und wirkt auch so. Nicht selten zucken wir vor dem Bildschirm zusammen, wenn das psychotische Kind auf diversen Leinwänden im Spiel für bedrückende Gruselstimmung sorgt. Das zweite Ereignis: Zoës Ex-Lover Reza bittet seine Verflossene um einen Gefallen: Sie soll für ihn ein Päckchen abholen. Kurz darauf findet die junge Castillo eine Frauenleiche in seiner Wohnung. Der ehemalige Stecher ist spurlos verschwunden. Was ist hier nur los?

KEIN KAMPFGEIST

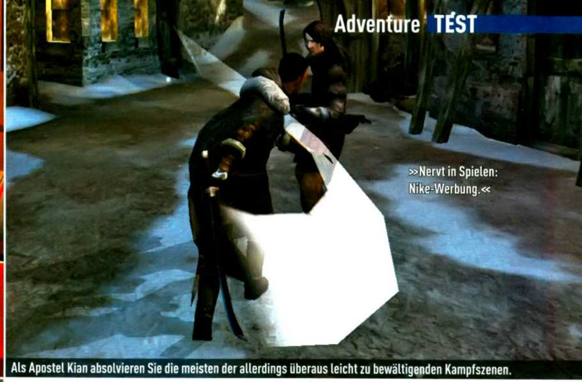
Dies ist der Beginn eines großartigen Abenteuers. Denn neben Zoë legen Sie Ihre Hand auch an die Steuerung von besagter April. Kenner des Vorgängers *The Longest Journey* freuen sich an dieser Stelle auf ein Wiedersehen mit der Hauptperson des ersten Teils. April lebt und kämpft im Untergrund der Parallelwelt Arcadia. Gegen wen oder gegen was, sei an dieser Stelle nicht verraten. Zu guter Letzt schlüpfen Sie auch in die Rolle des gläubigen Kian, der April im Auftrag des Herrn von der Bildfläche verschwinden lassen soll. Erwarten Sie aber keine großartigen Action-Einlagen: Zwar kommt es immer wieder zum Schlagabtausch, die Kampfszenen sind jedoch aufgrund ihrer Anspruchslosigkeit auch von absoluten Pazifisten zu meistern. Sie hämmern auf die Tasten und führen wahlweise Hiebe oder Tritte aus, mit einem weiteren Knopfdruck blocken Sie die gegnerischen Angriffe. Der Perspektivenwechsel erinnert an *Fahrenheit*. Bei Dialogen stehen Ihnen mehrere Optionen zur Wahl. So besänftigt Ihre Spielfigur den Gesprächspartner oder gelangt durch Drohungen an wichtige Informationen. Ihre Taten wirken sich aber kaum auf den Spielfluss aus. Bis auf einige Ausnahmen gelangen Sie mit fast jeder Gesprächsmöglichkeit ans Ziel. Im Gegensatz zu *Fahrenheit* verliert *Dreamfall* gegen Ende des Abenteuers aber nicht an Spannung und hält Sie bis zum Finale bei der Stange. Gut so!

TOLLE OPTIK

Neben genretypischen Klicks auf herumstehende Objekte, einigen Kampf- sowie Schleichpassagen bietet *Dreamfall* kaum Interaktionsmöglichkeiten. Gut zwei Drittel der Spielzeit verlaufen wie vor der Glotze: Sie sehen sich die Zwischensequenzen in der hübschen Spielgrafik an und folgen den endlosen, aber keineswegs langweiligen Dialogen. Die Rätsel fallen extrem einfach aus. Kein einziges brachte uns zum Grübeln oder erforderte einen Neuanlauf. Dafür sprintet Ihr Alter Ego oft hin und her, um einen Gegenstand A nach B zu schaffen. Erfreulicherweise halten sich diese Laufwege dennoch in Grenzen, da die Ortschaften von *Dreamfall* selten größer als ein paar Quadratmetern sind. Das Abenteuer überzeugt mit einer für Adventure-Verhältnisse hübschen Grafik. Die Städte wirken belebt: Viele Einwohner spazieren durch die



Welche Rolle Doktor Helena Chang (links) spielt, bleibt für Zoë weitgehend unklar.



Als Apostel Kian absolvieren Sie die meisten der allerdings überaus leicht zu bewältigenden Kampfszenen.

»Und ich dachte, MEIN Pony wäre hässlich!«

Um die Wachen auszutricksen, nutzt Zoë dieses Tierchen im Hintergrund als Deckung.



Gefühlsduseleien

Wir geben es zu: Zwei Drittel der Hauptpersonen sind weiblich, aber wir Weicheier verstehen die Gefühle der Schnallen. Und das Schlimmste: Wir empfinden sogar mit ihnen!

Selten erlebt man eine dermaßen starke Bindung an die Charaktere wie in *Dreamfall*. Für gewöhnlich fiebert der Spieler zwar mit seinem Charakter mit, richtige Emotionen des digitalen Pixel-Egos bleiben jedoch jenseits des Bildschirms. *The Longest Journey* berührt den Zocker dagegen dort, wo es am meisten weh tut. Nein, nicht an den Weichteilen, Sie Ferkel! Natürlich meinen wir im Herzen des Spielers. Nicht selten ertappten wir uns dabei, über die Taten und Entscheidungen der Hauptcharaktere Zoë, April und Kian nachzudenken und diese auch zu verstehen. Ja, wir sind vermutlich gar nicht so hart wie wir gern tun. In den Tiefen seiner versauten Seele ist auch ein PC ACTION-Redakteur ein Frauenversteher. Und das liegt nicht nur an den erwähnenswerten Oberweiten der Protagonistinnen!



Zoë (links) und Damien kommen sich in dessen Wohnung näher.

Straßen, Orte wie Casablanca erwecken nicht zuletzt dank der hervorragenden Soundkulisse wahrlich den Eindruck einer pulsierenden Metropole. Von aufgeregten Stimmen der Nachrichtensprecher bis hin zu orchestralen Hintergrundmelodien sorgt die Tonpalette für großartige akustische Atmosphäre. Überall schwirren futuristische Fahrzeuge und Raumschiffe, niedliche Roboter krabbeln entlang der Hauswände. Verkaufsstände, Müllberge, Pflanzen und Fontänen beleben die farbenfrohe Umgebung und sorgen regelmäßig für Staunen. Auf den zweiten Blick ist klar, dass der Schein trügt: Nur die wichtigsten Charaktere sind ansprechbar, alle anderen Personen spielen eine Statistenrolle.

ZUSEHEN MACHT SPASS!

Paradox, aber wahr: Den größten Reiz von *Dreamfall* macht nicht das Spielerlebnis, sondern die Hintergrundgeschichte aus. Normalerweise zocken Sie ein Spiel durch und ziehen sich die gelegentlichen Zwischensequenzen rein. Hier erleben Sie das Gegenteil: Der Spieler mutiert zum Zuschauer. Er genießt die verdrehte, aber dennoch alles andere als absurde Handlung und greift hin und wieder in das Spielgeschehen ein. Ja, in *Dreamfall* verbringen Sie mehr Zeit mit Zuschauen als mit Zocken. Aber wenn Sie sich darauf einlassen und sich von der Story in das Jahr 2219 entführen lassen, erleben Sie ein wirklich zukunftweisendes Abenteuer. Probieren Sie es aus, denn es lohnt sich! Alexander Frank

Info: www.dreamfall-game.de



Die albtraumhaften Visionen vom kleinen Mädchen begleiten Zoë durch das ganze Spiel.

ALEXANDER FRANK

Anfangs war ich skeptisch: Was soll das denn sein? Ein interaktiver Film mit einer Frau in der Hauptrolle? Bei solchen Streifen beschränkt sich meine Interaktion für gewöhnlich auf die Auf- und Abbewegung der rechten Hand. Auch die Geschichte spielt erfahrungsgemäß keine Rolle. Bei *Dreamfall* fiebere ich dagegen mit meinen drei Protagonisten mit und will das Ding unbedingt bis zum Ende durchspielen. Wermutstropfen: Die Steuerung. Greifen Sie zumindest zum Gamepad als zur Tastatur.

Dreamfall: The Longest Journey

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	26. Mai 2006
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Funcom
VERTRIEB	Dtp
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch & Englisch (wählbar)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 7 GByte HD, 64-MByte-Grafikkarte, Windows ME/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt's nicht. Ein Mehrspieler-Modus wäre wie Kino: Zuschauen und Popcorn futtern.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	82%
SOUND	85%
STEUERUNG	65%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schwache Rätsel	- 6%
Kampfeinlagen wirken aufgesetzt	- 4%
Stellenweise zu lange Dialoge	- 4%
Nur Hauptpersonen ansprechbar	- 2%
Sehr häufige Ladezeiten	- 1%
Nur mit Gamepad gut zu steuern	- 1%
	=

SEHR GUT
Filmreif inszeniertes Abenteuer mit wenigen Interaktionsmöglichkeiten.

82%
EINZELSPIELER

»Ich habe dir doch gesagt, dass PAL-TV auf einem Plasma-Bildschirm unbefriedigend aussieht!«

Da Vincis Gemälde *Das letzte Abendmahl* soll laut Dan Brown geheime Botschaften beinhalten. Wer's glaubt!

Herrgott Sakrament!

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH

Ankh





86%

BESSER

Dreamfall



82%

BESSER



Zu jeder größeren Hollywood-Produktion gehört mittlerweile ein offizielles Spiel. Auch im Fall von THE DA VINCI CODE: SAKRILEG.

Zu Beginn des Abenteuers schoss uns ein Gedanke durch den Kopf: „Mensch, das ist doch gar nicht der Hanks!" *Sakrileg*-Protagonist Robert Langdon, im Hollywood-Streifen von Tom Hanks verkörpert, ähnelt im offiziellen Spiel zum Film dem *Forrest Gump*-Darsteller so sehr wie Ottfried Fischer einem männlichen Topmodell. Auch die weibliche Heldin der *Da Vinci Code*-Geschichte Sophie Neveu hat wenig mit der attraktiven Optik von Schauspielerin Audrey Tautou gemein. Stellen Sie sich mal vor, im offiziellen Spiel zu einem *Batman*-Spiel würde der Hauptcharakter nicht wie Batman aussehen! Sei's drum: Trotz 08/15-Visagen wachsen dem Spieler die beiden Charaktere im Verlauf der spannenden Hintergrundgeschichte ans Herz – schließlich basiert *The Da Vinci Code: Sakrileg* auf dem spannenden Roman von Dan Brown.

HAU REIN

„Adventure? Langweilig!", schreien überzeugte PC ACTION-Anhänger. Doch ganz so gemächlich wie in anderen Genrevertretern geht's bei *Sakrileg* nicht zu. Zum Glück! In regelmäßigen Abständen versohlen Sie lästigen Polizisten und herumlungernden Mönchen die Hintern. Dabei geht es erfreulich actionreich zu: Die Kamera beginnt zwischen den Kämpfenden zu rotieren und während einer nett inszenierten Zeitlupenfunktion führen Sie mit der Maus Tastenabfolgen aus. Gelingt Ihnen dies fehlerfrei, prügeln je nach Situation Herr Langdon und/oder Frau Neveu elegant auf die Widersacher ein. Vertippen Sie sich, dann kriegen Sie selbst aufs Fressbrett und gehen in die Defensive. Zwar wiederholen sich die Kampfanimationen auf Dauer, doch uns actiondurstigen Shooter-Zockern ist ein wenig Abwechslung zwischen den Rätseln ganz recht.

KOPFSACHE

Weil Robert Langdon und Sophie Neveu schon im Roman und Film ständig Rätsel und Mysterien auflösen, ist dies beim virtuellen Ableger natürlich nicht anders. Die gesamte Geschichte baut darauf auf, dass die katholische Kirche angeblich seit Jahrtausenden vertuschen will, dass Jesus eine Frau und Leonardo Da Vinci ein Moslem war. Oder war es doch ganz anders? Egal, wir wollen ja auch nicht zu viele pikante Details verraten. Jedenfalls schnüffeln Sie



»Vorbildlich: *Scrabble* für Legastheniker.«

Bei diesem Worträtsel sollen Sie das Wort Sion zusammenfügen.



»Voll im Trend: Kunstschändung.«

Mit UV-Licht machen Sie zunächst unsichtbare Mitteilungen lesbar.

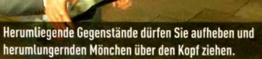


In dieser Szene drehen Sie riesige Statuen in eine bestimmte Richtung, um ein Tor freizulegen und zu betreten.



Um eine versteckte Tür in diesem Anwesen zu öffnen, stellt Sophie solche Töpfe auf die zugehörigen Sockel.





Herumliegende Gegenstände dürfen Sie aufheben und herumlungernden Mönchen über den Kopf ziehen.



Erwischt Sie die französische Polizei, geht es den beiden Protagonisten an den Kragen. Da hilft nur noch Gewalt.

in *Sakrileg* ständig an uralten Gemälden, tragen Statuen durch die Gegend, entziffern geheime Schriftcodes, schieben versteckte Durchgänge frei und lösen Worträtsel. Rätselbeispiel gefällig? In der Pariser Kirche Saint Sulpice finden Sie auf dem Schreibtisch einer Nonne einen mysteriösen Zettel, auf dem „Matthäus 7, 14" steht. Schauen Sie sich in der Gegend um, stoßen Sie auf die Orgeluhr, die genau auf 12 Uhr steht. Na, klingelt's? Die Uhr auf 7:14 gestellt und schon öffnet sich ein verstecktes Kämmerlein mit weiteren Hinweisen. Einige andere Rätseleinlagen, vor allem im späteren Teil des Abenteuers, gestalten sich richtig knifflig. Hirnakrobaten wie PC ACTION-Leser kriegen die im Endeffekt aber in den Griff – doch für manch anderen sind die Nüsse schwer zu knacken.

SPRICH DICH AUS!

Man merkt der PC-Version von *The Da Vinci Code: Sakrileg* an, dass sie eine Konsolenportierung ist. Zwar geht die Steuerung per Maus und Tastatur größtenteils in Ordnung, doch an einigen Stellen bleiben die beiden Protagonisten an Umgebungsgegenständen hängen oder behindern sich gegenseitig, stehen im Weg herum. Auch die mangelnden Speicherpunkte sorgen für Frust. Oft wiederholten wir einen halben Level, nachdem uns eine Horde Mönche vermöbelt hatte. Was die übrige Technik anbelangt, haben die Macher saubere Arbeit geleistet. Die Schauplätze reichen vom Pariser Louvre über die Züricher Bank bis hin zur Londoner Westminster Abtei. Ob düstere Kathedrale oder alte französische Herrenhäuser – die Optik ist stets stimmig und detailreich. So stehen beispielsweise in den Büroräumlichkeiten des Bank-Levels an vielen Arbeitsplätzen Fotos, leere Dosen und andere Kleinigkeiten herum. Und schaut Robert Langdon im Spiel schon nicht aus wie Tom Hanks, so besitzt er in der deutschen Fassung wenigstens dessen Synchronstimme. Ein anderer Bekannter ist Homer-Simpson-Stimme Norbert Gastell, der den Großvater von Sophie Neveu spricht. Sogar ein wenig Humor ließen die Macher einfließen – Betonung auf „wenig". Als die beiden Helden die Züricher Bank betreten und die sterile Einrichtung erblicken, meint Mister Langdon: „Innenarchitektur: die Vereinigten Stahlwerke." Ha, ha. Wir versichern Ihnen, dass das Spiel besser ist als die Witze.

Lukasz Ciszewski

Info: www.2kgames.com/davincicode



Ungeschickt: Robert Langdon wurde entdeckt.



Um aus diesem Fahrstuhl zu gelangen, drehen Sie am roten Rad.

Buchmacher

Dan Brown ist voll im Trend. Doch warum eigentlich?



In den vergangenen Jahren gab es, mal von Stefan Effenberg und Dieter Bohlen abgesehen, keinen so kontroversen Autor wie den Amerikaner Dan Brown. Das liegt hauptsächlich an den Themen, die er in seinen Romanen aufgreift. Im ersten größeren Thriller *Diabolus* (im Original: *Digital Fortress*) kritisierte er die Methoden der National Security Agency (NSA). Der amerikanische Geheimdienst nahm ihn prompt ins Visier ... Mit seinem wohl bekanntesten Werk *The Da Vinci Code* (*Sakrileg*) sorgte er dank Verschwörungstheorien rund um Leonardo Da Vincis geheime Mitteilungen und den Geheimbund Opus Dei für Aufruhr in der katholischen Kirche.

LUKASZ CISZEWSKI



Wenn man *The Da Vinci Code: Sakrileg* nüchtern betrachtet, ist es ein ordentliches Adventure: Akzeptable Grafik, bekannte Synchronsprecher, viele und motivierende Rätsel. Natürlich gibt es wie in jedem anständigen Abenteuer-Titel Stellen, an denen ich in die Tastatur beißen will. Die feinen Kampfszenen machen dies aber wett. Und wer den leicht konfusen Film oder die Buchvorlage leiden kann, darf ohne Bedenken beim virtuellen *Sakrileg* zugreifen.

The Da Vinci Code: Sakrileg

PREIS	Ca. € 44,-
TERMIN	18. Mai 2006
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	The Collective
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, 64 MByte Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Robert Langdon und seine Begleiterin müssen die Verschwörung ganz allein aufdecken.

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	76%
SOUND	70%
STEUERUNG	65%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Keine Schnellspeicherfunktion	-10%
Einige Steuerungsprobleme	- 8%
Kamerabugs	- 5%
Mitunter zu harte Rätsel	- 5%
Zweitcharaktere stehen im Weg rum	- 1%
=	

GUT
Wer sich mit der pseudo-historischen Thematik anfreunden kann, mag es!



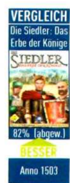
»Warten immer noch auf ihre Trabbis: Ostdeutsche.«

Sklaven verrichten Transportarbeiten. Haben Sie nicht genügend Leibeigene, dauert der Bau von Häusern eine Ewigkeit.



Das ist Rom antik!

VERGLEICH



BESSER



BESSER





Der Wuselfaktor der *Siedler*-Reihe plus eine Prise *Anno*-Zutaten: Fertig scheint der Aufbautitel DIE RÖMER. Doch das ist nicht alles!

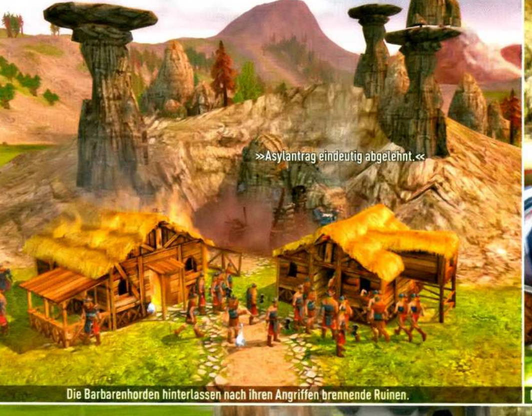
Eine wilde Barbarenhorde überfällt die kleine Provinz am Steinbruch. Frauen und Männer rennen gleichermaßen hilflos kreischend umher. Die Häuser stehen in Flammen. Auch die Taverne und die Sklavenunterkunft fallen der blutrünstigen Meute zum Opfer. Die Siedlung brennt innerhalb weniger Minuten nieder. Vom Blutrausch angetrieben ziehen die brutalen Angreifer wild brüllend weiter. Das nächste Ziel ihrer Zerstörungswut ist die Hauptstadt. Unsere Hauptstadt ...

VERKETTET

Solche Szenen bekommen Sie viel zu selten zu Gesicht. Vielmehr verbringen Sie Ihre Zeit mit Warten. Aber alles der Reihe nach. Nach den Einführungsaufgaben kümmern Sie sich zuerst in bester *Anno*-Manier um die Bedürfnisse Ihrer Untertanen. Die nächsten Missionen stellen ebenfalls eine Art Erweiterung für das Tutorial dar. Dabei führt Sie das Spiel behutsam von Aufgabe zu Aufgabe. Bis Sie auf alle Ressourcen zugreifen können und alle Gebäude aus dem Boden stampfen dürfen, haben Sie locker die Hälfte der Kampagne hinter sich. Ansonsten bietet *Die Römer* Altbekanntes: Sie bauen Häuser, sorgen für Schweinefarmen, Weizenfelder und Fischerhütten und pflegen das Prestige Ihrer Siedlung. Mit genug Nachschub an Rohstoffen und Verpflegung feiern die Bürger ihren Herrscher und gehen glücklich ihrem Tagewerk nach. Bei zu wenigen Altären, Tavernen oder Kräuterläden meckern die Untergebenen über Ihre Verwaltungskunst und verlassen im Zweifelsfall die Siedlung. Solche stillen Proteste verlaufen zwar friedlich, schaden aber auf Dauer Ihre Wirtschaft. Eine leere Goldmine reißt tiefe Löcher in den Finanzhaushalt, eine unterbesetzte Präfektur schützt nicht mehr vorm Ausbruch eines Brandes. Die Produktionskette gerät ins Stottern, die Bürger leiden an Hunger und Krankheiten. Aus dieser Misere gibt es zwei Auswege: Sie könnten sich schnellstmöglich um Nachschub kümmern und die fehlenden Güter produzieren. Dies erfordert jedoch so viel Zeit, dass Ihnen der Geduldfaden zu reißen droht. Oder Sie beginnen die Mission von vorn ...

WARTEN WIR ES AB!

Diese Verkettung diverser Produktionsabläufe macht den Reiz von *Die Römer* aus. Fähige Stadt-Anführer ernten Weizen, Wein und Weib en masse. Beispiel: Die Siedlung benötigt mehr Sklaven. Zehn Leibeigene kosten 20 Goldmünzen. Das Geld erwirtschaften Sie mit dem Verkauf von Wein an Rom. Eine Weinplantage erfordert jedoch Holz zur Instandhaltung. Also bestellen Sie ein Sägewerk und stellen plötzlich fest, dass zwei Arbeiter fehlen. Ein Haus muss her ... Genau hier liegt der Haken: Sie leiten Produktions- und Nahrungsnachschub in die Wege, greifen jedoch nie unmittelbar in das Spielgeschehen ein. Vielmehr warten Sie auf die Langzeitauswirkungen Ihrer Handlungen und spielen in der Zwischenzeit am besten mit sich selbst. Warum? Na ja, viel zu tun gibt es in *Die Römer* nicht. Geübte Spieler verinnerlichen nach wenigen Runden das Spielprinzip, bauen innerhalb von fünf Minuten ihre Siedlung aus (der Zeitbe-



Die Barbarenhorden hinterlassen nach ihren Angriffen brennende Ruinen.



Die Zigeunerstämme sind nicht gefährlich: Dieses lustige Völkchen treibt gern Handel mit Ihren Siedlungen.



Wettereffekte sowie Tag- und Nachtzyklus sind zwar ganz nett anzusehen, haben aber keine spielerischen Auswirkungen.

schleunigung sei Dank) und warten ab, bis das Dorf im Laufe der Zeit einfach von selbst so viele Brot-, Soldaten- oder Goldeinheiten abwirft, dass Sie automatisch zur nächsten Mission gelangen.

TECHNIK DES ALTEN ROMS

Technisch präsentieren sich die Wuselmänner auf hohem Niveau. Die frei zoom- und drehbare Landschaft erfreut das Spielerauge. Wettereffekte sowie Tag- und Nachtwechsel sind ebenfalls ganz nett, spielen jedoch in der Kampagne keine Rolle. Die vielen Details, etwa die einzelnen Herstellungsstufen von Gebäuden oder die sauber animierten Arbeiter, laden zum Zuschauen ein. Haben Sie sich jedoch satt gesehen, betrachten Sie die Strategiekarten nur noch aus der Vogelperspektive. Zusätzlich zu den nur bedingt zusammenhängenden Storymissionen toben sich angehende Stadtverwalter im Herausforderungsmodus aus. Hier setzen Sie das Gelernte aus der Kampagne in die Tat um und spielen alle Einheiten und Gebäude ohne Einschränkungen der Hauptmission frei. Doch auch diese Partien arten zu langen Warteschleifen aus. Für Zocker, die ihre Konzentrationsstörungen therapieren wollen, eignet sich der Titel wunderbar. Andere fühlen sich unterfordert. Alexander Frank

Info: www.die-roemer.com

Denk mal nach!

Ihre Untertanen entwickeln sich vom einfachen Mob bis zu angesehenen Bürgern. Doch je höher das Prestige, umso fetter die Ansprüche.



Zu Beginn begnügen sich Ihre Bewohner mit Standard-Häusern und Grundnahrungsmitteln. Das Ansehen der Stadt steigt, sobald Sie Altäre oder Statuen mitten in die Siedlung pflanzen. Mit steigendem Fortschritt reißen die Bürger jedoch öfter das Maul auf und verlangen nach mehr Luxus. Da sind Marktplätze, Brunnen und Kräuterläden eine Pflichtveranstaltung. Keine schlechte Idee, allerdings kommen Sie in vielen Fällen auch ohne hohes Ansehen zum Ziel. Vor allem in der ersten Hälfte des Spiels reichen die ersten Häuserstufen meistens aus.



ALEXANDER FRANK

Die Römer installiert, das Spiel gestartet, die ersten Missionen durchgespielt: Wie in *Die Siedler* wuseln meine Bürger durch die Städte und fesseln mich durch die ausgeklügelte Produktionskette à la *Anno*. Nach etwa fünf Missionen kann ich mich jedoch wahlweise entspannt auf die Kloschüssel hocken oder eine schnelle Nummer mit der Nachbarin schieben. Bis ich (zurück)komme, hat meine Siedlung die Voraussetzungen für die nächste Mission bereits von selbst erfüllt. Nur die neuartige Kreissteuerung überzeugt mit ihrer Zugänglichkeit. Hiervon sollten sich andere Strategietitel ruhig eine Scheibe abschneiden. Aber auch diese tröstet nicht über den monotonen Spielablauf und die langen Wartezeiten hinweg.

Die Römer

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	28. Juni 2006
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Haemimont Games
VERTRIEB	CDV
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, 32-MByte-Grafikkarte, Windows 98/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gäbe es einen Mehrspieler, wäre er etwa so spannend wie stundenlanges Warten auf die Bahn.

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	74%
SOUND	75%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Monotoner Spielverlauf	-10%
Ewige Leerlaufphasen	- 8%
Zu simple Missionen	- 6%
Zu wenig Einfluss auf das Spielgeschehen	- 4%
Einführung eindeutig zu lang	- 2%

BEFRIEDIGEND
Für Strategen zu einfach, für Einsteiger und Gelegenheitsspieler einen Blick wert.

70% EINZELSPIELER

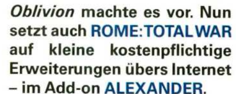
Die wilden Barbaren zertrümmerten unseren Holzwall. Zum Glück schützen unsere Speerträger die Stadt vor dem Feind.

»Schwer: Das Heu im Nadelhaufen suchen.«

Alte Spießer!

VERGLEICH





Oblivion machte es vor. Nun setzt auch ROME: TOTAL WAR auf kleine kostenpflichtige Erweiterungen übers Internet – im Add-on ALEXANDER.

Das Team von Creative Assembly ist ein fleißiger Haufen. Zwar laufen die Arbeiten an dem für November angekündigten *Medieval 2* auf Hochtouren, doch auch ein neuer Teil für die *Total War*-Reihe ist erstellt: Schon Mitte Juni erschien die hier getestete Erweiterung für *Rome*, einem der besten Strategiespiele des Jahres 2004. Das Besondere daran: Das Add-on ist ausschließlich über das Internet zu beziehen (mehr dazu im Extrakasten „Hier saugst du den Stoff"). Erinnern Sie sich noch an das erste Zusatzpaket *Barbarian Invasion*? Dieses beschäftigte sich mit barbarischen Übergriffen auf das Römische Reich im Jahre 363. *Alexander* spielt in etwa im gleichen Zeitraum, allerdings aus der Sicht der Mazedonier. Die Barbaren kommen dennoch nicht zu kurz. Zwar befehligen Sie ausschließlich die Truppen des großen Mannes, der dem Add-on seinen Namen leiht, jedoch schlagen sich ganze vier Nationen die Köpfe im Kampf um die Vorherrschaft auf der Weltkarte ein. Neben erwähnten Fraktionen halten Sie sich auch die Perser und die Inder vom Hals. Und diese östlichen Nervensägen sind nur sehr schwer loszuwerden.

ALTES HAUS

Ihre Eroberungsfeldzüge starten im alten Griechenland. Zu Befehl stehen Ihnen lediglich drei Armeen. Wenn Sie nicht aufpassen, verlieren Sie eine bereits innerhalb der ersten beiden Runden. Ihre Gegner warten nämlich nicht wie einst im Hauptspiel, sondern greifen gnadenlos von allen Seiten an und radieren Ihre Armeen von der Erdoberfläche. Zeit zum Verschnaufen hat Ihr Alexander also kaum. Die Perser drängen aus dem Osten, die Barbaren fallen aus dem Norden über Ihre Siedlungen her. Wie in *Rome* planen Sie taktische Züge auf der strategischen Karte. Hier erbauen Sie Gebäude, zum Beispiel Kasernen und Häfen, und züchten Verteidigungs- und Angriffstruppen. Bereits in den ersten Spielrunden zeigt *Alexander* auch sein zweites Gesicht: Kommt es zum Kampf, wechselt das Spiel zu einem dreidimensionalen Schlachtfeld. Hier führen Sie Truppen höchstpersönlich an und kommandieren Ihre Soldaten zum Sieg oder ins Verderben. Genauso wie im Hauptprogramm. Neuerungen? Jein. Auf der einen Seite protzt das Add-on mit über 60 frischen Einheiten, darunter weibliche Bogenschützen und indische Kriegselefanten. Andererseits spielt sich die Erweiterung eins zu eins wie das Hauptspiel. Lediglich auf die Aufträge des Senats verzichten Sie. Ansonsten bleibt *Alexander* beim Altbewährten: Sie rekrutieren Soldaten, sorgen für das Wohl Ihrer Untertanen, spionieren in den Nachbarländern oder legen mit einem Meuchelmörder die unliebsamen Generäle der Widersacher um. Fans der *Total War*-Reihe erwartet ergo genau das, was sie an dem Spiel lieben und schätzen.

SCHLACHT AB!

Wer damit leben kann, erfreut sich an den serientypischen großartigen Schlachten. Jedes Gefecht beginnt mit einer kurzen Einführung: Die Kamera gleitet über die Truppen und ein General stimmt mit einer filmreifen Rede seine Soldaten auf die bevorstehende Auseinandersetzung ein. Anschließend setzen sich hunderte von Lanzenträgern, Bogenschützen und Reitern in Bewegung. Marschgeräusche und Zwischenrufe der Streitkräfte machen den Spieler für die nächsten zehn bis zwölf Minuten heiß. Dann geht's los: Mit wildem Gebrüll stürmt die Kavallerie auf den Feind los, durchschlägt in der Keilformation seine Reihen und schleudert einige seiner Fußtruppen in die Luft. Das Heer des Gegners dreht sich nach den Reitern um, doch just in diesem Moment greifen es die Speerträger von hinten an. Wenige Augenblicke und Angstschreie später flieht der Feind in wilder Panik. Über die Hälfte seiner Einheiten liegt jedoch bereits am



Mazedonische Truppen fallen über die persische Infanterie her. Der Feind hat keine Chance.



Ein ganzer Speersturm hagelt auf den Feind herab. Unsere Kavallerie gibt dem Widersacher den Rest.



Nach wie vor findet die gesamte Planung auf der strategischen Karte statt. Erst bei Schlachten wechselt das Spiel in die 3D-Perspektive.

Hier saugst du den Stoff!

Ihr Händler führt *Alexander* nicht im Sortiment: Das Add-on beziehen Sie ausschließlich über das Internet.

Immer mehr Titel kommen über das Netz auf die heimische Festplatte. Den kommerziellen Anfang machte Valve mit seiner Online-Vertriebsplattform Steam. *Half-Life* & Co. landen damit ohne Zwischenhändler-Umweg auf Ihren Rechner. Kürzlich folgte Bethesda mit kostenpflichtigen Plug-ins für den Rollenspielgiganten *Oblivion*. *Rome: Total War* setzt diesen Trend fort. Auf www.totalwar.com oder www.sega.de laden Sie sich das Add-on für zehn Euro herunter. Wer die Erweiterung spielen möchte, blecht entweder per Kreditkarte.

Boden ... Solche Szenen haben trotz der mittlerweile zwei Jahre alten Grafik nichts von ihrer Faszination verloren.

GERADLINIGES PRINZIP

Die Kampagne gestaltet sich nicht gerade einsteigerfreundlich. Eine Einführungsmission fehlt, ebenso vergeblich suchen Sie nach Erklärungen für die neuen Einheiten. Vor allem zu Beginn der Hauptmission steckt der Spieler in schwerer Geldnot wie sonst nur Finanzminister Peer Steinbrück. Deshalb kommen Sie oft nicht weiter. Die Spielzeit ist mit acht Stunden recht knapp bemessen. Da Sie zu Beginn lediglich über zwei Siedlungen verfügen und nur ein paar weitere Provinzen direkt angreifen können, stehen Ihnen nicht so viele Möglichkeiten wie im Hauptspiel offen. Eine gewisse Linearität stellt sich ein – im Gegensatz zu *Barbarian Invasion* ist man nicht gerade hoch motiviert, *Alexander* ein zweites Mal zu starten. Doch für zehn Euro kommen harte Fans der Serie durchaus auf ihre Kosten: Neben der Hauptmission packt *Alexander* seinen Großen auch in zwei Mehrspieler-Modi aus. Bis zu vier Generäle hetzen dabei die Einheiten aufeinander. Zusätzlich spielen Sie sechs historische Schlachten nach. In unserer Testversion lief allerdings nur eine – in der finalen Fassung soll sich das selbstverständlich ändern. Wem das nicht reicht, stellt sich ähnlich wie seinerzeit im Hauptspiel seine eigene Schlacht zusammen.

Alexander Frank

Info: www.totalwar.com



Szenen mit tausenden Einheiten laufen selbst auf High-End-Rechnern nicht flüssig.

ALEXANDER FRANK



Als Bethesda Spielschnipsel für *Oblivion* mit minimalistischem Inhalt übers Netz zu verticken begann (wir berichteten in Ausgabe 7/2006), fürchtete ich ein ähnliches Schicksal für andere Spiele. Bei *Alexander* kann ich mich jedoch nicht beschweren. Für zehn Euro erhalte ich eine solide Portion Nachschub für *Rome*. Aber erwarten Sie keine großen Innovationen: Nur die Epoche verlagerte sich aus dem ersten in das vierte Jahrhundert. Ansonsten blieb alles beim Alten. Aber ein Add-on braucht ja nicht das Genre neu erfinden.

Rome: Total War – Alexander

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	15. Juni 2006
GENRE	Runden-Strategie
ENTWICKLER	Creative Assembly
VERTRIEB	Sega
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Hauptspiel, 1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, 64-MByte-Grafikkarte, Win 98SE/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu vier Spieler bewerfen sich mit Speeren in historischen Schlachten und Turniermodus.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	77%
SOUND	82%
STEUERUNG	78%
MEHRSPIELER	76%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kampagne viel zu kurz	- 8%
Anfang recht linear	- 6%
Keine Spezialaufträge	- 4%
Computergegner zu stark	- 3%
Truppen ignorieren manchmal Befehle	- 1%
=	78%

GUT
Altbewährtes, aber nach wie vor spannendes Spielprinzip zum günstigen Preis.

78%
EINZELSPIELER



Die Kugel schmerzt im Bauch des Gegners, die Grafik in unseren Augen. *Brigade E5* glänzt jedoch durch sein Spielprinzip.

Verknall dich nicht!

VERGLEICH
The Fall: Last Days of Gaia
83%
BESSER
Jagged Alliance 2: Wildfire
78%
BESSER

Der russische Entwickler Aerion bringt mit BRIGADE E5: NEW JAGGED UNION einen *Jagged Alliance*-Klon heraus. In 3D.

Sechs Jahre Kriegsgefangenschaft sind kein Zuckerschlecken. Das spürt Ihr Held am eigenen Leib. Tagsüber schwer schuften, nachts in einem dunklen Loch unter der Erde hausen – so leben sonst nur PC ACTION-Redakteure. Doch eines Tages bekommen Sie eine Chance auf Freiheit. Der feindliche General stellt fest, dass Sie vorher in der Armee gedient haben und holt Sie aus der Knastgrube raus. Sie erledigen für ihn einen Auftrag, dafür schenkt der Kerl Ihnen die lang ersehnte Freiheit. Haben Sie eine andere Wahl?

INOFFIZIELLER NACHFOLGER?

Das eben Erzählte läuft übrigens auf Russisch ab. Uns lag angeblich zwar die englische Testversion vor, die Einführungssequenz verstand jedoch keiner. Ausnahme: der Verfasser dieser Zeilen, der den Wodka schon mit der Muttermilch eingetrichtert bekam. Haben Sie ein Glück! Ihr Alter Ego nimmt natürlich das Angebot des Militärfuzzis an und landet mitten in Palinero – einem fiktiven Staat, in dem ein Bürgerkrieg tobt. Kommt Ihnen als *Jagged Alliance-Veteran* das Szenario bekannt vor? Kein Wunder, schließlich zeichnet Shaun Lyng für die Geschichte des Spiels verantwortlich, der auch an den inoffiziellen Vorgängern mitwirkte. Das merkt man *New Jagged Union* an. Wie im Vorbild führen Sie eine Söldnertruppe, erledigen Aufträge für die Bewohner des heruntergekommenen Landes und liefern sich Schießereien mit Gegnern in einem Modus, der an *The Fall: Last Days of Gaia* erinnert – und die Stärke des Titels ist.

PLANWIRTSCHAFT

Treffen Sie auf einen Feind, pausiert das Spiel. In dieser Verschnaufzeit erteilen Sie Ihren Charakteren Befehle und planen die Vorgehensweise bis ins Detail. So lenkt etwa ein Teammitglied den ballernden Feind ab, während sich unsere Scharfschützin um die Ecke schleicht und aus sicherem Versteck eine Kugel zwischen die virtuellen Glotzer des Kontrahenten jagt. In Rambo-Manier kommen Sie bei *Brigade E5* selbst auf einfachstem Schwierigkeitsgrad schnell ums Leben. Freunde ausgeklügelter Taktiken liegen bei *New Jagged Union* goldrichtig. Wermutstropfen: Ihre Söldner schießen dummerweise selbst aus nächster Nähe viel zu oft daneben. Nichtsdestotrotz ist *Brigade E5* ein solides, wenn auch technisch veraltetes Abenteuer. Alexander Frank

Info: http://int.games.1c.ru/e5



Die Ladenbesitzerin hatte Ärger mit den Burschen. Wir legten die Kerle kurzerhand um.

ALEXANDER FRANK

Als ich *Jagged Alliance* kennen gelernt habe, war das Spiel bereits veraltet. Bei *Brigade E5* ist das im Prinzip nicht anders. Dennoch hat *New Jagged Union* seinen Reiz. Die Halb-Echtzeit-, Halb-Rundenkämpfe machen geübten Spielern richtig Spaß. Aber ganz klar: Nicht jeder kann damit etwas anfangen. Freunde von Titeln wie *The Fall* können jedoch zugreifen. Über 80 Wummen von Pistole bis zu Scharfschützengewehren halten Waffenfreaks lange bei Stange. Auch die nichtlineare Geschichte überzeugt durchaus.



Brigade E5: New Jagged Union

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	23. Juni 2006
GENRE	Runden-Strategie
ENTWICKLER	Apeiron
VERTRIEB	Morphicon
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch (Dt. in Vorb.)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte, 2 GByte HD, Windows 98/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu acht Spieler zocken im Deathmatch-, Assault- und Golden-Turtle-Modus.

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	63%
SOUND	69%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	74%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Teils zu langsamer Spielablauf	- 9%
Schießen bei Bewegung nicht möglich	- 8%
Feinde sehen weiter als man selbst	- 6%
Viele Schüsse gehen ins Leere	- 5%



GUT
Ein technisch veraltetes, aber dennoch anspruchsvolles Taktik-Vergnügen.



EINZELSPIELER

Frechheit siegt!

CVG – Computer- & Videogames
Für alle Spiele
Für alle Plattformen
Für dich

Jetzt neu am Kiosk



»Verfolgen Fettsäcke schon im Traum: Bahlsen Pick Ups«

Sie sitzen auf der Ladefläche des Lasters und wehren heranbrausende Angreifer ab. Eine nette Abwechslung.

Gefälligst abschütteln!



So ein ... Glück! TERRORIST TAKEDOWN: WAR IN COLOMBIA ist da! Toppt es die Vorgänger? Ja! Taugt es wirklich etwas? Nein!

Der erste Teil der *Terrorist Takedown*-Reihe ist eine *Moorhuhn Jagd*-Kopie mit Polygon-Grafik. Der Spieler zielt und feuert – sonst macht er nix. Nicht gerade eine spielerische Offenbarung. Aber aus irgendeinem Grund verkaufte sich das Ganze wohl trotzdem ordentlich, denn es sind regelmäßig Fortsetzungen erschienen, in denen sich die Reihe spielerisch weiterentwickelte. Ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht die Serie nun mit *War in Colombia*. Wenn es so weitergeht, dürfte in rund zehn Jahren der erste *Terrorist Takedown*-Teil erscheinen, der wirklich gut ist. Im aktuellen Abenteuer verschlägt es Sie nach Kolumbien, wo Sie dem Drogenkartell die Luft aus den Hoden lassen.

KLAUSTROPHOBISCH

Wie im Vorgänger *Conflict in Mogadishu* bewegen Sie sich auch in *War in Colombia* nicht mehr wie auf Schienen, sondern kreuchen selbstständig durch die Levels. All zu viel Bewegungsfreiheit gönnen Ihnen die Entwickler trotzdem nicht: Sie spazieren durch extrem begrenzte Areale und können nur um ein paar virtuelle Meter von den vorgegeben Pfaden abweichen. Das ist immerhin mehr als damals in der DDR. Ziel ist es, die auf der Karte erscheinenden Wegpunkte abzuschreiten und auftauchende Drogenhändler platt zu machen. Die Hohlbacken verhalten sich aber dermaßen dämlich, dass man in der Anklageschrift als Hauptpunkt eigentlich „Dumm wie Brot" und nicht „Handel mit illegalen Substanzen" angeben müsste. Manchmal verkanten sich die Affen in Umgebungsobjekten, wie eines unserer Bilder (unten) beweist. Aber es gibt auch Lichtblicke! Ab und an sorgen etwa das Bedienen eines stationären Geschützes oder Schießereien auf einem fahrenden Laster für Abwechslung. Auch Zusatzaufgaben locken, in denen Sie zum Beispiel feindliches Gerät mit Sprengstoff hochjagen.

FRISCH AUF

Ein ernst zu nehmender Ego-Shooter ist *Terrorist Takedown: War in Colombia* nicht. Dafür geht es viel zu linear und simpel ab. Keinerlei Taktik ist nötig. Oft ist es wurst, ob die Feinde treffen oder nicht: Es liegen sowieso genügend Erste-Hilfe-Pakete herum, die Ihre Lebensenergie auffrischen. Ein Spiel, das gut für Leute geeignet ist, die nur mal für ein paar Minuten auf den Putz hauen wollen.

Ahmet Iscitürk

Info: www.terroristtakedown.com

AHMET ISCITÜRK

Ich muss ganz klar sagen, dass *War in Colombia* besser ist als die vorangegangenen Teile von *Terrorist Takedown*. Gut ist das Ding deshalb trotzdem nicht. Ich nenne es „virtuellen Krieg für faule Säcke". Warum? Weil die Wege so eng abgesteckt sind, dass ein Erkunden der Umgebung nicht möglich ist. Weil man vor Gegnern nicht in Deckung laufen braucht, da diese saudoof sind und Treffer kaum Energie ziehen. Lustig ist, dass das Spiel nach manchen abgeschlossenen Missionen „Sie haben versagt!" anzeigt, es aber dennoch weitergeht.



TT: War in Colombia

PREIS	Ca. € 19,-
TERMIN	19. Mai 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	City Interactive
VERTRIEB	Dtp
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98, DX 9.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zum Glück spielen Sie das nicht auch noch mit anderen. Kein Mehrspieler-Modus!

PREIS/LEISTUNG	57%
GRAFIK	62%
SOUND	70%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Strunzlangweilig	-10%
Kaum Bewegungsfreiheit	-10%
Katastrophale Gegner-KI	-10%
Störende Programmfehler	-10%
Selbst auf „Hart" viel zu leicht	- 5%
Viele Wiederholungen	- 5%

MANGELHAFT
Mangelhaft ist zwar besser als Einzelhaft, aber der Hit ist es trotzdem nicht gerade.

50% EINZELSPIELER



»Ich leide unter Farnröhren-Verengung. Das tut beim Pinkeln weh.«

Feinde lassen sich bereitwillig umlegen.



»Cooler Tarnanzug: Der Feind verschmilzt förmlich mit der Umgebung!«

Solche Clipping-Fehler ertragen Sie immer wieder.

CSI: Mord in 3 Dimensionen



Ein Mord während einer Videospiel-Messe. Sie suchen den Mörder.



Ein Verdächtiger im Verhör. Mal sehen, was Sie aus ihm herausquetschen.

VERGLEICH
CSI:
SCHLECHTER
CSI: MIAMI
61%
SCHLECHTER
LAW & ORDER
46%

Die TV-Serie *CSI* ist erfolgreich. Klar, dass man auch die Spiele-Lizenzkuh bis zum Exitus melkt. *Mord in 3 Dimensionen* prahlt mit 3D-Spielmechanik, was nicht nur Kriminologen sofort als Halbwahrheit entlarven. Klar, die Polygon-Grafik erlaubt Kamerafahrten und fliegende Perspektivwechsel, doch im Endeffekt klickt der Spieler trotzdem nur in der Gegend herum. Die Größe und Zahl der Schauplätze ist begrenzt, die Interaktionsmöglichkeiten sind beschränkt wie die berufliche Zukunft eines Rostocker Jugendlichen. Findet man am Tatort Spuren, sind die im Labor zu analysieren. Im Verhör von Verdächtigen wählen Sie vorgegebene Gesprächsoptionen und sammeln auf diese Weise weitere Infos. Hin und wieder erwirken Sie einen Durchsuchungs- oder Haftbefehl. Anfangs macht das noch Freude, doch erstens sind die Fälle mäßig spannend und zweitens fehlt die spielerische Abwechslung. Der zehnte Blutproben- oder Finger-Abdruck-Vergleich rockt halt nicht mehr so wie der erste. Zerfetzte Schriftstücke puzzlemäßig zu rekonstruieren, sorgt länger für Laune. Vielleicht, weil wir für echte Puzzles zu doof sind? Wie dem auch sei: Adventuristen und *CSI*-Fans erwarten ein paar vergnügliche Stunden. Günstig ist das Ganze mit rund 26 € ebenfalls noch. Ahmet Iscitürk

Info: http://csi.ubisoft.de

AHMET ISCITÜRK

Die zu lösenden Fälle sind allesamt recht durchschaubar und gäben in TV-Form schwache Episoden ab. Anfangs ist das Untersuchen der Tatorte und Beweisstücke noch unterhaltsam, aber mit der Zeit langweilt der eher beschränkte Handlungsfreiraum dann doch. Ein typisches Männerproblem.

PREIS/LEISTUNG	66%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	62%
SOUND	71%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Telltale Games/Ubisoft
PREIS		Ca. € 26,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98

Namco Museum 50th Anniv.



Mit Pistole bewaffnet kämpft sich im Actionspiel *Rolling Thunder* ein Agent (roter Pulli) durch die Levels.

Es gibt Spiele, an die erinnert man sich gern. Dabei sollten Sie es bei den 16 Klassikern auf der Spielesammlung *Namco Museum 50th Anniversary* allerdings belassen. „I'm your joystick, take control!", schallt Ihnen im Menü ein Achtzigerjahre-Song entgegen. Auch Hits wie *Come on Eileen* und *She drives me crazy* dudeln Sie an, während Sie sich durch eine virtuelle Spielhalle klicken. So weit, so gut. Betreiber Namco vergaß aber offensichtlich, sich um die Wünsche der Besucher zu kümmern. *Rally-X, Mappy, Bosconian* – das sind Oldies, die zu Recht kein Schwein mehr kennt. Auch die übrigen Spielperlen wollen nicht mehr glänzen. Früher mag es lustig gewesen sein, bei *Pole Position* im Rennwagen an die Spitze zu brettern. Heute rollen sich dem Nutzer bei dem öden Spielablauf die Fußnägel auf. Und dann vergessen die Entwickler auch noch, den überwiegend auf vertikale Automatenbildschirme ausgelegten Spielen eine Hochkant-Option für Bildschirmdreher zu verpassen. Pfui! Nur *Pacmania, Galaga 88* und *Dig Dug* sind erträglich. Verstehen Sie uns nicht falsch: Wir lieben alte Spiele. Aber nur die, die auch heute noch Freude bereiten. Dass es die gibt, zeigen die gelungenen *Taito Legends*-Teile. Joachim Hesse

Info: www.namco.com

PREIS/LEISTUNG	32%	UNGENÜGEND
GRAFIK	21%	29%
SOUND	18%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	29%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Namco/Digital Eclipse/Electronic Arts
PREIS		Ca. € 28,-
MINDESTENS		400 MHz, 128 MByte RAM, 82 MByte HD

Eets



Wer nach *Lemmings* süchtig war, schließt den kleinen *Eets* sofort ins Herz. Eets heißt der Bursche, weil er alles frisst, was ihm in den Weg kommt. Sie beschießen das gefräßige Plüschtier mit Schokostückchen, lassen es von Jux-Walen durch die Luft pusten und helfen ihm so über die Plattformen zum Levelziel. Letzteres ist immer, ein verloren gegangenes Puzzlestück einzusammeln. Nach und nach spielen Sie Trophäen und neue Regionen frei. Knuddelgrafik, Comic-Sound und witzige Einfälle wie das niesende Schwein machen *Eets* zum Geheimtipp. Nur etwas zu leicht ist es. Für Zwischendurch dennoch sehr empfehlenswert. Christian Schlütter

Info: www.eets-game.de

PREIS/LEISTUNG	76%	GUT
GRAFIK	63%	71%
SOUND	61%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Denkspiel
HERSTELLER		Eclypse/Klei Entertainment/Frogster
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		500 MHz, 128 MByte RAM, 59 MByte HD

Don't Get Angry 2



Dont' Get Angry 2 ist eine *Mensch ärgere dich nicht-Variante*, die Sie allein gegen Computergegner (fad!) übers Internet, per Netzwerk und – wenn es kuschelig sein soll – mit zwei bis vier Spielern dicht gedrängt vor einem PC daddeln. Schmeißzwang? Gibt es nicht! Dafür andere Fein- und Gemeinheiten. Sprungfedern beispielsweise, die Ihre Figuren zurückwerfen, und Ereignisfelder mit positiven oder negativen Auswirkungen; Vitaminspritzen, die lahmen Männchen Beine machen oder Käfige, die exakt das Gegenteil bewirken etwa. Alles recht nett, es gibt eigentlich nur einen Haken: Das Spiel ist wie das Vorbild auf Dauer nicht sehr abwechslungsreich. Harald Fränkel

Info: www.x-pressive.com

PREIS/LEISTUNG	80%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	72%	61%
SOUND	69%	
STEUERUNG	87%	
EINZELSPIELER	42%	MEHRSPIELER
GENRE		Brettspiel
HERSTELLER		Rondomedia GmbH/X-pressive
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 128 MByte RAM, Win98SE

Planetside: Invasion



Bei Fahrzeugen haben Sie die Wahl, ob Sie als Schütze oder Fahrer agieren.

Die Grafik ist wirklich nicht mehr zeitgemäß, wie man hier sehr gut erkennt.

VERGLEICH



Lange Zeit ärgerten sich jede Menge Online-Shooter-Freunde darüber, keine echten Massenschlachten auszufechten. Sich mit maximal 64 Spielern auf virtuellen Kampfschauplätzen herumzutreiben, war das Höchste der Gefühle. Im Jahre 2003 schloss Sony Online mit *Planetside* diese Lücke. Hunderte Kampfwütige führen auf gigantischen Karten virtuell Krieg. Ob zu Fuß, in futuristischen Panzern oder schnittigen Fluggeräten – das hat schon was Bombastisches! Für knapp 20 Euro kommt das Spiel nun inklusive der Add-ons *Core Combat* und das nie im Handel veröffentlichte *Battle Frame Robotics* als *Planetside: Invasion* in die Läden. Spielerisch erwartet Sie bodenständige Action, allerdings ist der Einstieg für Anfänger sehr langwierig. Mittlerweile ist *Planetside* technisch dermaßen veraltet, dass dieser Umstand am Spielspaß nagt. Mal ganz abgesehen davon, dass nach dem ersten Monat satte zwölf Euro Abo-Gebühren fällig sind. Ist Ihr Rechner zu schwach für *Battlefield 2*? Dann können Sie sich *Planetside* probehalber reinziehen. Auch dann, wenn Ihnen Kampfausmaße und Rollenspielanleihen wichtiger sind als Präsentation, Technik und Einsteigerfreundlichkeit. Für den Otto-Normal-Zocker ist Sonys Massenschlacht aber zu sperrig. Ahmet Iscitürk

Info: planetside.station.sony.com

AHMET ISCITÜRK

Mir ist das zu kompliziert und grafisch zu altbacken. Dafür finde ich die Tatsache beeindruckend, dass sich hier wirklich hunderte Krieger auf dem Schlachtfeld tummeln. Ich kann mit Online-Shootern aber generell nichts anfangen, weswegen mich auch *Battlefield*, *Counter-Strike* und Co. null jucken.

PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	69%	68%
SOUND	75%	
STEUERUNG	77%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Shooter	
HERSTELLER	Sony Online Entertainment/Koch Media	
PREIS	Ca. € 20,- (zzgl. 12 € pro Monat)	
MINDESTENS	1,4 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win98	

Gods: Lands of Infinity



PREIS/LEISTUNG	68%	AUSREICHEND
GRAFIK	53%	52%
SOUND	47%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	Cypron Studios/Frogster Interactive	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	700 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD	

Hier geht es Ihnen wie einer Frau im Baumarkt: Sie sind verlassen an einem hässlichen, fast menschenleeren Ort und haben keine Ahnung, wie es weitergeht. Als weiblicher Avatar Vivien sind Sie von den Göttern auserwählt, das Gleichgewicht im Land Bellarion wiederherzustellen – und kommen sich vor wie ein Landschaftsgärtner: Sie spazieren durch öde texturierte Örtlichkeiten und erledigen Aufgabe der Sorte „Bringe XY zehn Aloepflanzen". Mit 20 Euro ist die halbwegs brauchbare Rollenspiel-Kost zumindest preiswert. Christian Schlütter

Info: www.cypron-studios.com/gli.html

Championsheep Rally

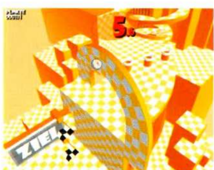
Es erwartet Sie ein echter Schafmacher! Im Einzelspieler-Modus jagen Sie gemeinsam mit elf Wollknäuel über quietschbunte Rennstrecken. Die acht kurzen Pisten reichen vom Great Canyon über verfallene Minen bis hin zu zerklüfteten Eislandschaften. Dank der super-simplen Steuerung sausen sogar Rennspiel-Legastheniker beim ersten Durchgang kontrolliert durch den Level. Lustige Boni wie Hühnerrakete und Düsenantrieb sorgen für abwechslungsreiche Rennverläufe. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu vier Schafe gleichzeitig an. Mäh! Ralph Wollner

Info: www.championsheep.de



PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	63%	64%
SOUND	70%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	65%	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Black Sheep/Frogster Interactive	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win 2000	

Marble Maniacs



Wie im Spielhallen- und Achtzigerjahre-Homecomputer-Vorbild *Marble Madness* lenken Sie eine Kugel unter Zeitdruck verschiedene Parcours hinunter, wobei es die Trägheit der Murmel, schmale Wegabschnitte sowie Hindernisse und Fallen schwer machen, Abstürze zu verhindern. Diese Geschicklichkeitsübung ist selbst im 21. Jahrhundert noch lustig. Dem Spiel hätten aber einige Strecken mehr als die 24 vorhandenen gut getan, denn der Schwierigkeitsgrad steigt für Otto Normal doch reichlich schnell. Klasse sind der Preis und die witzigen Mehrspieler-Modi für zwei bis vier fingerfertige Zocker an einem PC. Harald Fränkel

Info: www.s-a-d.de

PREIS/LEISTUNG	80%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	53%	66%
SOUND	64%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	71%	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Purple Hills/Raptisoft	
PREIS	Ca. € 13,-	
MINDESTENS	900 MHz, 256 MByte RAM, Win98SE	

Bahnsim Pro



Unserer Meinung nach verdient *Bahnsim Pro* die Bezeichnung „Spiel" nicht, denn das Ding ist lediglich ein Bastelprogramm für Eisenbahnfreunde. In dieser „Modelleisenbahn-Simulation" bauen Sie im hässlichen, aber übersichtlichen Layout-Menü Eisenbahnstrecken und Züge in die Modell-Landschaft. Sind Sie dann irgendwann fertig, begutachten Sie Ihr Werk in unspektakulärer 3D-Optik. Klingt öde und bescheuert? Naja, schließlich soll es auch Menschen geben, die es mögen, ausgepeitscht zu werden. Modelleisenbahn-Anhänger, die zu faul sind, um im Hobbykeller zu ackern, dürfen auf *Bahnsim Pro* einen Blick werfen. Lukasz Ciszewski

Info: www.merscom.com

PREIS/LEISTUNG	65%	UNGENÜGEND
GRAFIK	47%	40%
SOUND	2%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Merscom/Bhv	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	900 MHz, 128 MByte RAM, 50 MByte HD	

Sagenhaft!

Spellforce-2-Dunkelelfe „Schattenlied" für lau *

*** Neuen Abonnenten für PC ACTION werben und eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön abgreifen!**

BESONDERHEIT

- Dunkelelfe „Schattenlied"
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

Spellforce 2 Shadow Wars

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:
Spellforce-2-Figur Dunkelelfe „Schattenlied"
(Art.-Nr.: 002965)
(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 34

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Wächter der Nacht



Bei der U-Bahn-Haltestelle treffen Sie auf diesen Polizeivampir samt Gefolge.

AUF DVD
DEMO

Basierend auf dem russischen Gruselfilm *Wächter der Nacht: Nochnoi Dozor* erleben Sie im dazugehörigen Spiel den beliebten Kampf zwischen Gut und Böse. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des jungen Auftragskillers Stes, der in diesen jahrtausendealten Konflikt gerät. Gleich zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der drei Charakterklassen Hexer, Magier und Formwandler. So nutzen Sie auch Magie oder hüpfen als Flohschleuder durch die Gegend. *Wächter der Nacht* setzt auf das aus dem Strategiespiel *Silent Storm* bekannte Rundenkampf-Prinzip. Während Sie die Orte in Echtzeit erkunden und mit allerhand Leuten quatschen, geht es in den Kämpfen Zug um Zug zur Sache. Allerdings verhalten sich die Gegner dabei alles andere als intelligent und versperren sich oft gegenseitig den Weg oder bleiben bedingt durch so genannte Clipping-Fehler auch mal in Wänden stecken. Um den buchstäblich finsteren Kreaturen den Garaus zu machen, setzen Sie Taschenlampe oder Neonröhre als Waffe ein. Die teils grausigen Dialoge sind immerhin professionell vertont. Taktikfans, denen der Film zugesagt hat, fühlen sich pudelwohl, alle anderen winken besser dankend ab. Andreas Bertits

Info: www.waechterdernacht-game.de

PREIS/LEISTUNG	57%	AUSREICHEND
GRAFIK	65%	57%
SOUND	70%	
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Nival Interactive/CDV	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 2,8 GByte HD	

Zoo Tycoon 2: Abenteuer Afrika



Während einer Tour durch den Park kommt Ihnen diese Sammlung an Tieren entgegen.

Wenn Sie gern Tieren beim Grasen zusehen, dann sind Sie vermutlich bereits stolzer Besitzer von Microsofts *Zoo Tycoon 2*. Mit *Abenteuer Afrika* erleben Sie nun auch die gefangene Tierwelt des Schwarzen Kontinents. Falls Sie einen Sekretär für einen Bürogehilfen und ein Breitmaulnashorn für einen Politiker halten, dann belehrt Sie das Add-on eines Besseren. Die neuen Warzenschweine und Hyänen beobachten Sie nun auch wie in *Jurassic Park* während einer Jeep-Tour. Wie aus dem Hauptspiel bekannt, pflanzen Sie wertvolle Tiere in die Pampa und achten darauf, dass sie sich nicht gegenseitig auffressen. Denn schließlich wollen die Besucher auch was von den Flohschleudern haben. Trotzdem gilt es, die offenbar realistische und artgerechte Haltung der Tiere zu beachten. Beispielsweise ist das Erdferkel im Buschland zu Hause, der Mandrill-Affe fühlt sich dagegen nur im tropischen Regenwald richtig wohl. Um für ein passendes Flair zu sorgen, bauen Sie alle Gebäude im heißen Wüstenlook, das lockt Besucher in Scharen an. Für Leute, die von Tieren einfach nicht genug bekommen können, stellt *Abenteuer Afrika* eine Bereicherung dar. Die anderen besuchen besser einen echten Zoo. Andreas Bertits

Info: www.zootycoon.com

PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	71%	70%
SOUND	68%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Blue Fang Games/Microsoft	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	733 MHz, 256 MByte RAM, 900 MByte HD	

Pro Train Perfect Add-on 2



PREIS/LEISTUNG	52%	AUSREICHEND
GRAFIK	61%	52%
SOUND	41%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Eisenbahnsimulation	
HERSTELLER	NBG Multimedia	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MByte RAM, Pro Train Perfect	

Hurra! Dank des grandiosen zweiten offiziellen Erweiterungs-Packs für den Zugsimulator *Pro Train Perfect* dürfen wir und alle Eisenbahnfreunde die 400 Kilometer lange Zugstrecke Dresden-Nürnberg befahren. Wer hat noch nicht davon geträumt, mit der Regionalbahn am Bahnhof von Wunsiedel-Holenbrunn einzufahren und dann nach Chemnitz und Plauen weiterzudackeln? Okay, blöde Frage. Trotzdem enthält *Dresden-Nürnberg* sämtliche Funktionen des Vorgänger-Add-ons. Eisenbahn-Fans bekommen eine feuchte Hose, alle anderen nicht. Lukasz Ciszewski

Info: www.bluesky-interactive.com

Strategic Command 2



PREIS/LEISTUNG	60%	AUSREICHEND
GRAFIK	38%	60%
SOUND	22%	
STEUERUNG	59%	
MEHRSPIELER	60%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Fury Software/Most Wanted Games	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 290 MByte HD	

Überträgt man den Spruch „Das Auge isst mit" auf Computerspiele, übergeben Sie sich wohl bei *Strategic Command 2*. Aber glücklicherweise zählen bei Strategiespielen noch andere Werte. Der Titel richtet sich vornehmlich an Hardcore-Taktiker, die gern viel Zeit investieren, um Feldzügen zu planen. Also bauen Sie Einheiten, pflanzen diese in die Gegend und bestimmen, welches Gebiet als Nächstes einzunehmen ist. Mittels Forschung kommen Sie an besseres Kriegsgerät. Gelegenheitsstrategen sollten ihr Geld für bessere Zeiten sparen. Andreas Bertits

Info: www.most-wanted-games.com

Die Kicker Quiz-WM



Alles, was nur nach Fußball-Weltmeisterschaft riecht, hat zur Zeit Hochkonjunktur. So auch *Die Kicker Quiz-WM*, ein seichtes Fragespielchen im Stil von *You don't know Jack*. Im Einzelspieler-Training oder dem Zweispieler-Modus beantworten Sie Fußball-Rätsel wie „Für welche Nationalmannschaft spielt Zlatan Ibrahimovic?" oder „Wie viele Einsätze hatte Günter Netzer bei der WM 1974?" Die *Quiz-WM* lockt echte Fußball-Anhänger nicht wirklich lange an den Monitor, doch für läppische zehn Euro geht der geringe Umfang in Ordnung. Lukasz Ciszewski

Info: www.kicker.de



PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	15%	54%
SOUND	25%	
STEUERUNG	61%	
EINZELSPIELER	51%	MEHRSPIELER
GENRE	Quiz-Spiel	
HERSTELLER	Coda Entertainment/Take 2	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD	

Down in Flames

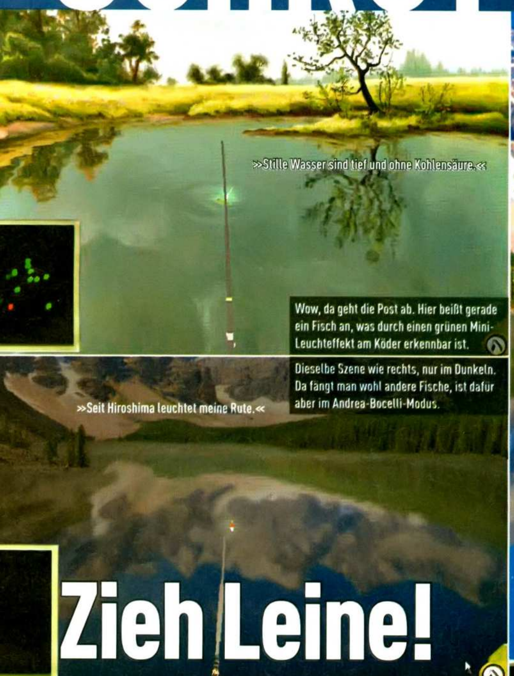
Kartenspiele erfordern ein gutes Auge und flinke Hände. Auch auf dem PC. *Down in Flames* versetzt das aus *Magic: The Gathering* bekannte Prinzip in den Zweiten Weltkrieg. Die Kontrahenten befehligen Kampfflugzeuge: Die Karten in der virtuellen Hand repräsentieren die Manöver, die die Flieger vollführen können. Wer taktisch geschickt vorgeht, holt den Gegner schnell vom Himmel. Grundsätzlich ist das keine schlechte Idee und *Down in Flames* übt auch in der Tat einen gewissen Reiz aus. Doch dieser hält nicht lange an. Andreas Bertits

Info: www.dvg.com



PREIS/LEISTUNG	55%	AUSREICHEND
GRAFIK	30%	55%
SOUND	20%	
STEUERUNG	50%	
MEHRSPIELER	57%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Dan Verssen Games/Most Wanted Games	
PREIS	Ca. € 28,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 640 MByte HD	

SCHROTT DES MONATS



>>Stille Wasser sind tief und ohne Kohlensäure.<<

Wow, da geht die Post ab. Hier beißt gerade ein Fisch an, was durch einen grünen Mini-Leuchteffekt am Köder erkennbar ist.

Dieselbe Szene wie rechts, nur im Dunkeln. Da fängt man wohl andere Fische, ist dafür aber im Andrea-Bocelli-Modus.

>>Seit Hiroshima leuchtet meine Rute.<<

Diese Gebirgsidylle stellt einen von 28 Schauplätzen dar – allesamt statisch wirkende Pixeltapeten mit Wasser davor.

>>Nachdem ich Heidi und Peter zum Sex gezwungen hatte, tötete ich beide und entsorgte die Leichen hier im See.<<

Zieh Leine!

AHMET ISCITÜRK

Der große Reggae-Künstler Peter Tosh hat mal gesagt, dass jeder in den Himmel, aber keiner sterben will. Der dauerkiffende Rasta-Mann kannte eben BHVs *Pro Angler* nicht. Als ich die Simulation zum ersten Mal spielen musste, wollte ich nämlich umgehend sterben. Sich selbst richten kann Erlösung bedeuten. Es gibt so viel Angenehmeres als diesen Krampf zu zocken. Zum Beispiel mein Gemächt in ein Piranha-Becken hängen. Oder in der afghanischen Hauptstadt Kabul ketzerische Mohammed-Karikaturen verteilen.



AUF DVD VIDEO

Fischen gehen ist schön. Zumindest in der Realität. Denn PRO ANGLER verleiht dem Begriff „Virtuelle Langeweile" eine neue Dimension. Ja, es gibt gute Angelspiele. Vor allem auf Konsole fischen wir etwa mit *Get Bass* seit Jahren gern – Dank des speziellen Angelruten-Controllers, inklusive Winde zum fachmännischen Einholen der zuckenden, geschuppten Lebendfracht. Da entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod. Das ist Action pur, Mensch gegen Natur! *Pro Angler* ist das Gegenteil davon. Hier geht es darum, wer zuerst einpennt – der Spieler oder die Fische?

ANGEL OF DEATH!

Keine Turniere, keine Angelwettbewerbe – gar nichts! Angeln, Punkte kassieren und sich darüber ärgern, fast 20 Flocken für den Schrott verplempert zu haben – das war es auch schon. 28 Angel-Orte verspricht der Cover-Text. Beim Spielen entpuppen sich diese als öde, zweidimensionale Render-Tapeten mit Wasser im Vordergrund. Bei Nacht sind diese einfach abgedunkelt, was extrem scheiße aussieht. Sie wählen Angelschnur, Köder, Haken und so weiter, werfen die Rute per Maustastendruck aus; unten links im Bild zeigt ein Echolot an, wo die Fische rumschwimmen. Beißt einer an, holen Sie das Vieh ein, indem Sie mit der rechten Maustaste den Einhol-Balken im grünen Bereich halten – sonst reißt die Schnur und ihr schwimmendes Opfer haut ab. Bei Erfolg präsentiert das Spiel Ihnen ein 2D-Bildchen eines Fisches und je nach Größe und Gattung gibt es Punkte. Mehr tut sich nicht. Weil es so öde ist, dürfen Sie *Pro Angler* in einem kleinen Fenster oder komplett minimiert spielen, um sich zum Beispiel nebenbei Salzsäure ins Gesicht zu kippen oder mit einem stumpfen Gegenstand auf den Kopf zu schlagen, um wach zu bleiben. Sie denken, wir würden übertreiben? Dann ziehen Sie sich unser Video rein, das sich auf der DVD befindet. Auf eigene Gefahr, versteht sich! Ahmet Iscitürk

Info: http://shop.bhv.de



>>Man soll einen Hund auswählen? Aber da gibt's nur Larven und so!<<

Je nach Köder beißen unterschiedliche Fische an. Diese Larve in Kotform scheint allen Fischen zu schmecken.



Pro Angler

PREIS	Ca. € 19,-
TERMIN	3. Mai 2006
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	Merscom
VERTRIEB	BHV
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
800 MHz, 128 MByte RAM, 50 MByte HD, Windows 98, Koffein-Tabletten

MEHRSPIELER-OPTIONEN
An Ihrer Rute will niemand herumspielen: Allein am anderen Ufer!

PREIS/LEISTUNG	11%
GRAFIK	19%
SOUND	25%
STEUERUNG	38%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Langweiliger als Möbeln beim Rumstehen zusehen	-35%
Technisch ein Witz	-30%
Anspruchlose Steuerung	-20%
Keine Wettbewerbe, Turniere oder Ähnliches	-10%

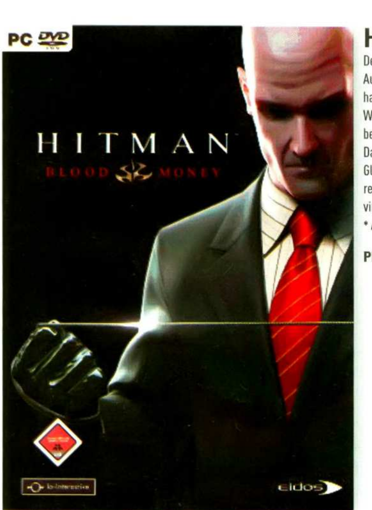
UNGENÜGEND
Eine Beleidigung für den Angelsport. Langweiliger geht es fast nicht mehr.



Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix *!

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



HITMAN: BLOOD MONEY *

Der glatzköpfige Profikiller kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück und dieses Mal entlohnt man ihn mit kalter, harter Währung. Wie er das Geld ausgibt, beeinflusst seinen Weg zum Ziel. Die Waffen, die ihm zur Verfügung stehen, bescheren jedem Zocker ein einzigartiges Spielerlebnis. Dank der neuen Version von IO-Interactives beeindruckender Glacier-Engine ist *Hitman: Blood Money* die brutalste und realistischste Simulation des Lebens eines gnadenlosen virtuellen Killers.

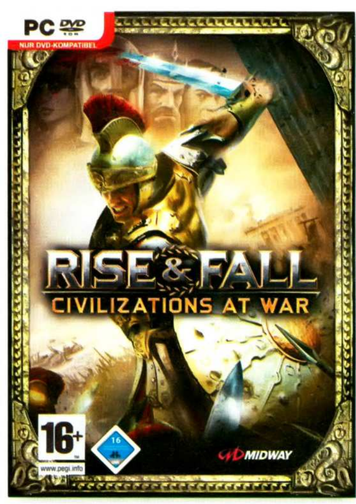
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

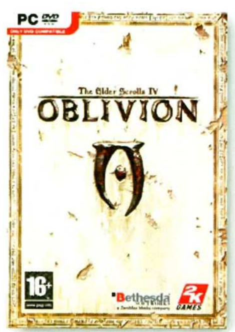
PRÄMIENNUMMER: 002997

RISE & FALL

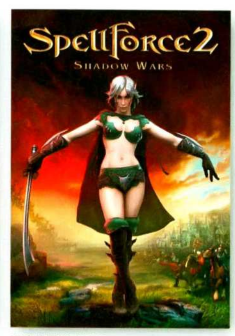
Rise & Fall: Civilizations at War ist ein ausgeklügeltes Echtzeit-Strategiespiel, das den Spielern die Herrschaft über eine der vier mächtigsten Zivilisationen der Antike überlässt: Griechen, Römer, Ägypter und Perser. Erstmals können Sie als einer der acht größten Helden der Antike gemeinsam mit Ihren Truppen in die Schlacht ziehen und den Sieg für die eigene Nation auf dem Feld der Ehre erkämpfen. Erleben Sie epische Echtzeit-Strategie und streiten Sie um die Krone der Antike!

PRÄMIENNUMMER: 002995

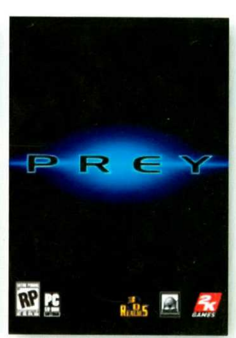




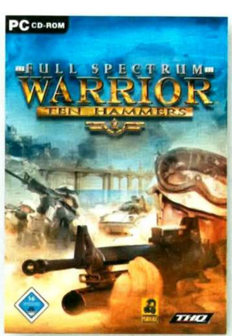
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Nicht nur Rollenspiel-Fans sind angesichts dieser prächtigen Fantasy-Welt und der atemberaubenden Grafik hellauf begeistert. Lassen Sie sich dieses Spektakel nicht entgehen.
PRÄMIENNUMMER: 002869



SPELLFORCE 2
Spellforce 2 bietet eine gelungene Synthese aus klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Die Grafik des Spiels ist ohne Zweifel vom Allerfeinsten!
PRÄMIENNUMMER: 002896



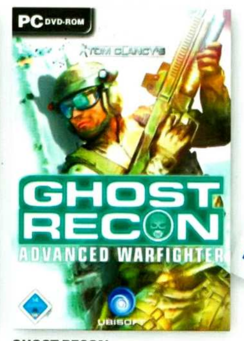
PREY *
Der 3D-Shooter *Prey* ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Erscheint: 31.07.2006.
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.
PRÄMIENNUMMER: 002947



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
Der Name ist Programm: das neue *Full Spectrum Warrior* ist wirklich hammerhart! Erscheint: 31.07.2006.
PRÄMIENNUMMER: 002996



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
Der Titel besticht durch ultramoderne 3D-Ansichten, revolutionäre, strategiebasierte Kämpfe, innovative Mehrspieler-Merkmale und fesselnde Rollenspiel-Elemente.
PRÄMIENNUMMER: 002998



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
Der Taktik-Shooter bietet eine packende Kampagne und liefert einen coolen Koop- und Belagerungs-Modus.
PRÄMIENNUMMER: 003003



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.
PRÄMIENNUMMER: 002918



RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION
Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.
PRÄMIEN-NUMMER: 002999

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 35

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

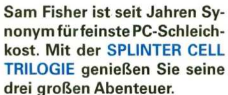
BUDGET

>>Gefährlich: Splittergruppen.<<

Schattenspieler

Sam Fisher hat in dieser Szene nicht wirklich unauffällig gearbeitet und sieht sich deshalb einem Gefecht ausgesetzt.





Sam Fisher ist seit Jahren Synonym für feinste PC-Schleichkost. Mit der SPLINTER CELL TRILOGIE genießen Sie seine drei großen Abenteuer.

In einer schmucken schwarzen Pappschachtel finden Sie alle drei PC-Teile der *Splinter Cell*-Reihe. Zwar glauben wir, dass eingefleischte PC ACTION-Leser die Trilogie schon längst im Regal stehen haben, doch vielleicht gibt es ja den ein oder anderen Unentschlossenen, der noch nicht zugegriffen hat. Prachtstück der Box ist natürlich der jüngste *Splinter Cell*-Titel *Chaos Theory*. Doch auch das Erstlingswerk und *Pandora Tomorrow* haben es spielerisch sowie grafisch in sich – und sind zudem wesentlich hardwarefreundlicher als *Chaos Theory*. Was die Hintergrundgeschichte angeht, verkörpern Sie Sam Fisher, Elite-Geheimagent der National Security Agency (NSA). Unauffällig schleichen Sie sich in der Verfolgerperspektive durch die Dunkelheit in feindliche Einrichtungen, stibitzen geheime Dokumente, hören Gespräche ab oder erledigen Zielpersonen. Dabei helfen Ihnen hochentwickelte Gewehre und High-Tech-Spielzeug, wie beispielsweise kleine Haftkameras oder Richtmikrofone.

EIN FLOTTER DREIER!

Für *Chaos Theory*, den dritten und besten Teil der Serie, hat sich Ubisoft einige sinnvolle Neuerungen einfallen lassen. Einiges davon macht sich eher im Detail bemerkbar, wie etwa die verbesserte künstliche Intelligenz der Gegner. Das überarbeitete Agenten-Spielzeug klingt auf dem Papier nicht unbedingt spektakulär, hat auf den Spielverlauf aber drastische Auswirkungen. Die wirklich auffälligen Neuerungen finden sich schon bei der Einsatzbesprechung. Hier wählen Sie aus drei Ausrüstungstypen: „Stealth" bietet das optimale Set für Schleich-Fanatiker und *Splinter Cell*-Puristen. „Assault" beschränkt sich auf ein Minimum der technischen Spielsachen. Dafür gibt es mehr Munition und Waffen. Der dritte Ausrüstungs-Typ stellt eine Empfehlung von Sams Kollegen dar. Kurz: Für jede Spielergattung gibt es die passende Ausstattung. Sehr fein!

Lukasz Ciszewski



LUKASZ CISZEWSKI

Drei Spieleperlen + angenehmer Preis = Unbedingt zugreifen! Mit der *Splinter Cell Trilogie* bekommen Sie drei spielerisch und technisch überzeugende Agententhriller, zwei gelungene Mehrspieler-Modi und einige Zusatzmissionen geboten. Eingefleischte Actionspielanhänger besitzen vermutlich bereits sämtliche *Splinter Cell*-Teile – wer Sam Fisher aber noch nicht kennen gelernt hat, sollte schnellstmöglich zum Händler rennen. Schließlich führt bald der Nachfolger *Double Agent* die Geschichte weiter.



Splinter Cell Trilogie

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	25. April 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Ubisoft
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Modus, Versus-Modus: Story, Disk-Hunt, Deathmatch; 1 Spieler pro DVD

TESTS IN AUSGABE
2/2003, 5/2004, 5/2005

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	93%
SOUND	92%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	91%

SEHR GUT
Wer die drei Teile noch nicht hat, schämt sich und kauft sofort diese Edition!

90%
EINZELSPIELER

SPENDEN BEGEISTERT

unterstützt von PC ACTION

HELFEN UND GEWINNEN!

UNITED FOR AFRICA

JETZT DAS STICHWORT **UNITED** PER SMS AN **8 11 90*** SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN. *2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

www.gemeinsam-fuer-afrika.de www.puma.com

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

































Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Blitzkrieg Anthologie	Strategie	AK Tronic	75%	€ 10,-	8/06
Chessmaster 10th Edition	Strategie	Ubisoft	80%	€ 20,-	8/06
Civilization 3 Deluxe Edition	Strategie	AK Tronic	87%	€ 10,-	12/01
Commandos: Strike Force	Action	Eidos	77%	€ 30,-	4/06
CSI Komplett	Adventure	Ubisoft	60%	€ 15,-	7/04, 4/05
Die Siedler: Das Erbe der Könige - Legenden	Strategie	Ubisoft	74%	€ 10,-	11/05
Heroes of Might and Magic 3 & 4 Komplett	Strategie	Ubisoft	75%	€ 15,-	6/99, 6/02
Quake 4	Action	Activision	88%	€ 20,-	1/06
Splinter Cell Trilogie	Action	Ubisoft	90%	€ 30,-	2/03, 5/04, 5/05


Commandos: Strike Force


Quake 4


Die Siedler: Legenden



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmachen möchte, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 22 steht's!


Platz 1

Wir haben es geahnt und nun ist es eingetroffen: *The Elder Scrolls 4: Oblivion* toppt unsere Hitliste.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
2	▼ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▲ (NEU)	Guild Wars: Factions	7/2006	86%	Arena-Net/NC Soft
4	▲ (8)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
5	▲ (NEU)	Hitman: Blood Money	7/2006	85%	IO Interactive
6	▼ (5)	Tomb Raider Legend	5/2006	90%	Crystal Dynamics
7	▲ (10)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
8	▼ (3)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
9	▼ (7)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▼ (6)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
11	■ (11)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
12	▼ (9)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
13	▼ (4)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
14	▼ (12)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek
15	▼ (14)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts

Von der Rolle



Auf den ersten fünf Plätzen befinden sich drei Rollenspiele. *Oblivion* hat Actionkönig *F.E.A.R.* entthront. Und nun katapultiert sich der *Guild Wars* Ableger *Factions* auf Platz 3. Auch *World of Warcraft* erholt sich vom Abwärtstrend. Rollenspiele sind in wie PC ACTION!


Platz 2

Nach vielen Monaten auf dem Thron gibt sich *F.E.A.R.* nun mit dem zweiten Platz zufrieden – gezwungenermaßen.


Rise & Fall

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Termin
Battlefield 2: Armored Fury	Electronic Arts	9. Juni
Battlefield 2: Deluxe Edition	Electronic Arts	16. Juni
Brigade E5: New Jagged Union	CDV	5. Juni
Dangerous Waters	CDV	Juni
Das Eulemberg-Experiment	Frogster	Juni
Half-Life 2: Episode 1	Valve	1. Juni
Paradise	Dtp	23. Juni
Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	16. Juni
Rome: Total War - Alexander	Sega	28. Juni
Titan Quest	THQ	30. Juni







ZWEI SPIELFILME:
SPIEL DER GÖTTER
NEVER TALK TO STRANGERS

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
3,30 €

Der virtuelle serbische Soldat schaut grimmig und bekommt die Waffe nicht mehr rechtzeitig hoch, als wir auf ihn zustürmen.

»Vorsicht, Robert, hinter dir! Steinhäuser!«

Aktive Serbenhilfe



Serben und Deutsche pfeifen in OPERATION PEACEKEEPER die Kugeln um die Ohren. Rein virtuell natürlich. Auf welcher Seite stehen Sie?

BATTLEFIELD 2 | „Bei einem Treffen zwischen Deutschen und serbischem Militär wird ein serbischer Offizier durch einen Heckenschützen erschossen. Daraufhin kommt es durch Missverständnisse zu einem Feuergefecht zwischen der Bundeswehr und dem serbischem Militär. Der Konflikt weitet sich aus, nachdem serbische und deutsche Panzer sowie deutsche Bo 105 Helikopter zur Unterstützung anrücken." Was klingt wie ein aktueller Beitrag der *Tagesthemen* ist ein Zitat von der Webseite der *Operation Peacekeeper*-Macher und gibt die Hintergrundgeschichte des Mods wieder. Eine Verkettung unglücklicher Umstände später liegen sich die deutschen KFOR-Truppen der Nato mit den Serben (VSCG) in den behelmten Haaren.

DIE SCHLACHT BEGINNT

Was bisher nur Spieler von *Battlefield Vietnam* sogar auf Nacktfotos von Heidi Klum einen lassen ließ, begeistert nun auch die Spielergemeinde von *Battlefield 2*. Bevor am 3. Mai die erste offizielle Version des Mods erschien, rückte das Entwickler-Team schon Ende April auf der BFCon 06 im hessischen Alsfeld eine Open Beta Demo heraus – eigens für die Netzwerk-Party erstellt. *Operation Peacekeeper* tauscht das moderne Setting von *Battlefield 2* gegen Materialschlachten mit real existierendem Kriegsgerät. Aufseiten der Deutschen kümmern Sie sich vorrangig



Obwohl die Gassen von *Battle of Tutin* Raum für Versteckspiele bieten, haben wir diesen Soldaten erwischt.



OPK bietet eine Menge realistischer Waffen. Und wenn die Munition ausgeht, bleibt Ihnen das Messer.



Ein deutscher UHT Tiger (vorn) gegen einen Mi-24 V Hind E Helikopter im luftigen Zweikampf.



Der KFOR-Panzer verteidigt einen Flaggenpunkt. Mit dem SMG können wir dagegen nur wenig ausrichten.

um Dingo, Marder, Fuchs, Wolf, Luchs, Leopard und Co. Nein, Sie absolvieren keinen 1-Euro-Job als Jäger. Vielmehr haben Sie mit all den Fahrzeugen zu tun, mit denen auch die Bundeswehr durchs Unterholz rumpelt oder durch die Lüfte schwebt. Wir sagen nur Tornados, Phantom-Kampfjets oder Tiger-Helikopter, die für Spieler der deutsche Truppen zur Verfügung stehen. Als gemeiner Infanterist steigen Sie auf beiden Seiten in die Uniform von Sturmsoldat, Schütze, MG- oder Scharfschütze, verdingen sich als Nachschub-Fuzzi oder Pflaster klebender Sani. Außerdem dürfen Sie als Panzer- oder Luftabwehrschütze mit Panzerfaust 3 beziehungsweise Fliegerfaust 2 serbische M84 Panzer oder Hind E-Helis zerlegen.

JEDEM DAS SEINE

Karten, Spielermodelle und Vehikel sind so detailliert und abwechslungsreich gestaltet, dass wir fast schon Gewissensbisse hatten, das alles in kleine Pixel zu zerbröseln. Jede der zu Redaktionsschluss verfügbaren drei Karten zwingt Sie auf spezielle Weise sanft zu einer anderen Taktik. In den engen Gassen des Städtekampfes kommen Sie ohne clevere Infanteristen nicht weit. Einen dicken Panzer, der seinen mächtigen Hintern in Zeitlupe herumschwenkt wie Otti Fischer, fängt sich in null Komma nichts eine Breitseite von versteckten Panzerabwehr-Schützen ein. Auch fies: Vor allem in der sumpfigen, nebligen Waldlandschaft tragen die feindlichen Einheiten die neueste Lagerfeld-Tarnkollektion aus besonders schickem und – für sie – sehr praktischem Braun-grün-Ton. Blöd für Sie, dass die Kerle dadurch kaum noch zu entdecken sind. Schleichen Sie durch eine solche Szenerie, klopft Ihre Pumpe schon mal wie ein Mercedesmotor auf Billigsprit aus Polen. Als Alternative hopsen Sie in einen Panzer und donnern mit der dicken Kisten einfach durch das möglicherweise feindverseuchte Levelstück. Auf Hügeln und freiem Feld sollten Sie hingegen vor Helikoptern und Kampfjets die Rübe einziehen. Logisch.

SCHÖNER AUSBLICK

Aktuell benötigen nahezu alle Flug- und Fahrzeuge noch Feinjustierung. Manche Kisten verreckten uns ohne Anlauf an kleinen Steigungen, andere gehen ab wie Schumis Ferrari. Aber das klappt schon noch, da sind wir sicher. Denn bereits jetzt ist *Operation Peacekeeper* einer der professionellsten und aufwändigsten Mods für *Battlefield 2*. Für die nächste Version wünschen wir uns die fehlenden Waffen, Cockpit- und Amaturenbrett-Texturen. Und endlich einen Sechser im Lotto.

Marc Brehme

Info: www.opkmod.de

Inhalt

ACT OF WAR	
Mod- und Map-Pack	Seite 140
AGE OF EMPIRES 3	
Map-Pack	Seite 137
BATTLEFIELD 2	
Battleracer	Seite 139
Operation Peacekeeper	Seite 132
Rise of Kobol	Seite 139
BROWSERSPIELE	
World of Crime	Seite 138
COMMAND & CONQUER GENERÄLE	
Cold War Crisis	Seite 135
DIE SIMS 2	
WM-Pack	Seite 137
DOOM 3	
Facing Hell	Seite 135
Into Ceberon	Seite 139
F.E.A.R.	
Coop-Mod	Seite 137
FIRE DEPARTMENT 3	
Bonusmission: Las Vegas	Seite 139
GOTHIC 2	
Der Kampf um die Bruderschaft	Seite 142
GRATISSPIELE	
Alühn	Seite 139
League WarZ	Seite 137
Warsow	Seite 140
HALF-LIFE 2	
Causality Effect	Seite 138
Nightfall	Seite 139
QUAKE 4	
Map-Pack	Seite 139
STAR WARS: EMPIRE AT WAR	
Awakening of the Rebellion, Steiners Advanced Units u. a.	Seite 140
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	
Against the Zealots of the Nine	Seite 137
UNREAL TOURNAMENT 2004	
Damnation: Hell breaks loose	Seite 134
Gem Feeder	Seite 137
Hollow Moon	Seite 139
Tactical Ops: Crossfire	Seite 136
The Soulkeeper: Special Edition	Seite 137

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Was willst du?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de.

Die imposanten Revolver machen dank ihrer vier Trommeln ordentlich Dampf.

»Rechts im Bild: Schlagringe für Tintenfische.«

Trommelwirbel



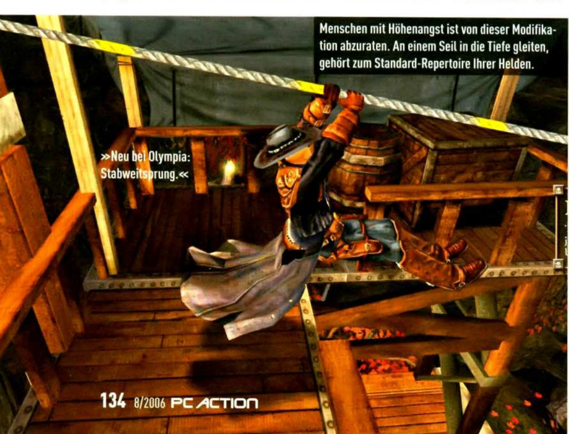
AUF DVD
VIDEO

Im UNREAL TOURNAMENT 2004-Mod DAMNATION warten heiße Schießereien und spirituelle Kräfte im Wilden Westen auf Sie.

UNREALTOURNAMENT 2004 | Wilder Wilder Westen: Mit *Damnation: Hell Breaks Loose* steht Ihnen eine Zeitreise ins späte 19. Jahrhundert bevor. Western und Fantasy-Elemente zeigen einen fiktiven Wilden Westen mit bis an die Zähne bewaffneten Cowboys, Indianern und Robotern. Zu Beginn der Komplettkonvertierung von *UT 2004* wählen Sie Ihren Charakter. Neben dem raubeinigen Cowboy Rourke und dem blaublütigen Ramon Zagato steht auch die heiße Schnitte Yakecan zur Wahl. Bodyguard Barboza spielen Sie erst im Verlauf der Kampagne frei. Die schickt Sie in die Schlacht gegen den Fiesling Prescott und seine Firma Steam Industries Corporation. Der Drecksack will das Land unterwerfen. Ein Krieg zeichnet sich ab. Als man auch noch Drogen in der Wasserzufuhr des Knasts findet, rasten schließlich alle aus. Jetzt kann nur noch Dr. Charles Babbage helfen, die Unruhen zu stoppen. Blöderweise atmet der Knabe genau hinter diesen schwedischen Gardinen gesiebte Luft. Das Spielprinzip von *Damnation* lässt sich als flotter Dreier zwischen *Unreal Tournament*, *Prince of Persia* und *Tomb Raider* bezeichnen. Sie dackeln in der Verfolgerperspektive durch die Levels und pusten in der Ego-Ansicht Gegner um. Zielen Sie anfangs noch mit zwei Pistolen mit mehreren Trommeln und einem Bolzengewehr, frittieren Sie die bösen Buben später aus weiter Entfernung mit einer Dampfknarre. In speziellen Einlagen hangeln Sie über Schluchten, rutschen an Seilen abwärts oder klettern nach oben und bringen sich mit einem lockeren Schwung auf höher gelegene Ebenen. Ab und an drehen Sie auch am Rad, um an Balkenausläufern über Abgründe zu schwingen oder Aufzugsdudelmucke zu genießen. Neben den coolen Schießeisen setzen Sie ebenfalls Gedankenkraft ein. So verlassen Sie im so genannten Spirit Walk Ihren Körper und schweben als Geist über die Karte. Jedenfalls solange das Mana reicht. Dann fahren Sie wie ein geölter Blitz in Feinde und zwingen diese zu allerlei nützlichen Aktionen, wie etwa Schaltern zu betätigen oder Kollegen auszuknipsen: Das bringt taktische Tiefe ins Spiel. Der Mod spielt sich nicht nur genial. Wäre er eine Frau, sähe er mit seinen Echtzeitschatten und der dynamischen Beleuchtung mindestens ebenso edel aus wie Angelina Jolie. Und die Geschichte geht weiter: *Damnation* sei von Beginn an als Vollpreistitel geplant gewesen, verriet uns Richard Gilbert von Entwickler Blue Omega Entertainment. Mit neuen Fahrzeugen, frischen Waffen und mehr akrobatischen Einlagen soll der Titel Ende 2007/Anfang 2008 in den Handel kommen. Wir halten Sie auf dem Laufenden. Großes Indianer-Ehrenwort!

Marc Brehme

Info: www.damnationthegame.com



Menschen mit Höhenangst ist von dieser Modifikation abzuraten. An einem Seil in die Tiefe gleiten, gehört zum Standard-Repertoire Ihrer Helden.

»Neu bei Olympia: Stabweitsprung.«



An spirituellen Tankstellen laden Sie Ihre Lebensenergie wieder auf und stellen eingebüßte Leben wieder her. Mit richtig coolen Effekten.

»Kommt gerade: Pimperator Palpatine.«

Hits aus den Achtzigern



Unser amerikanisches A-10A Thunderbolt II Flugzeug bombardiert zwei russische Panzer.

COLD WAR CRISIS wärmt den Kalten Krieg wieder auf. Panzer und Flugzeuge aus den Achtzigerjahren erobern nicht nur Ihren PC.

COMMAND & CONQUER: GENERÄLE | Politisch ist und bleibt die Welt ein Pulverfass. Auch mit der seit März 2004 in der Entwicklung befindlichen Komplettkonvertierung *Cold War Crisis* ändert sich das nicht. Zumindest auf Ihrem Computer. Der Mod schmeißt Sie zwar nicht ins kalte Wasser, aber in den Kalten Krieg. In dessen Endphase (1980-1989) legen sich die drei Fraktionen Russen, Amerikaner und Europäische Allianz erneut miteinander an. Aber von wegen Kalter Krieg! In *Cold War Crisis* geht es in heißen Schlachten zur Sache. Sie hauen sich mit realitätsnah modellierten Waffen und Kriegsgerät der Achzigerjahre gegenseitig auf die Glocken. Es rumpeln zeitgemäße Panzer wie der T72 A oder M2 Bradley durch den Demolevel, den Sie für ein Testspiel auf unserer DVD finden. Die Amerikaner heben mit F-15 Kampfjets und die UdSSR-Veteranen mit MIGs ab. Zwar ist die Infanterie ebenso wie die Einheiten der Europäischen Allianz noch nicht eingebaut, die fleißigen Modder versprechen jedoch, dass die Pixelmännchen nicht länger nur als Kanonenfutter herhalten sollen – wie das oft im Hauptspiel der Fall war. Die Demo enthält neben dem Level eine Zwischensequenz aus der geplanten Einzelspieler-Kampagne. Die Vollversion des Mods soll dann mit Skirmish- und Mehrspielerteil das Licht der Datenwelt erblicken. Wenn das nicht vielversprechend klingt. Marc Brehme

Info: www.cold-war-crisis.de

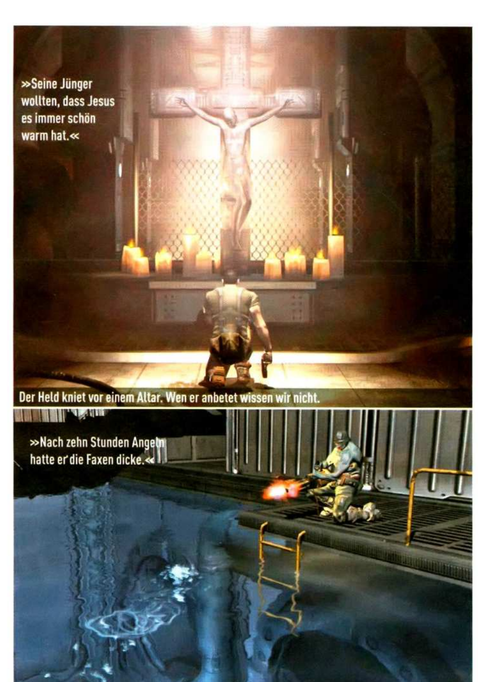
Command & Conquer: Generäle — AUF DVD MOD-DEMO

AUTOR	Cold War Crisis Mod-Team
DATEINAME	CWC_DemoV11_Mag
VORAUSSETZUNG	C&C Generäle

PRO + CONTRA
- + Detaillierte Einheiten
- – Bisher „nur" eine Demo

FAZIT: „Der Demo-Level ist super. Wir wollen endlich die Vollversion des Mods spielen!"

Geh, bete!



Der Held kniet vor einem Altar. Wen er anbetet wissen wir nicht.

Der Zombie Commando zeigt, wie schön die neu entworfenen Wassereffekte aussehen.

Alles Flehen hilft nichts. Im kommenden DOOM 3-Mod FACING HELL kehren Sie in die Hölle des Mars zurück.

DOOM 3 | Eiserne Regel der Spieledesigner: Das Böse schläft nie und kehrt immer zurück. So auch im *Doom 3*-Mod *Facing Hell*, der große Fortschritte macht. Üble Visionen aus der Vergangenheit plagen den Space Marine. Um ihnen zu entrinnen, sollen Sie die Höllenbrut nun auch ganzflächig von der Oberfläche des Mars tilgen. Die Geschichte fügt sich laut den Entwicklern dabei so sanft vor die Geschehnisse des bereits erschienenen offiziellen Add-ons ein wie antiautoritär erzogene Kinder in einen Waldorfkindergarten. Als eifrigen Weltenretter erwarten Sie nicht nur frische Schauplätze, Schießeisen und Monster, auch spielerisch ändert sich einiges. Der umständliche PDA macht Platz für einen praktischen Scanner, der alle Informationen direkt aufs HUD schmeißt. Die so genannte „Auto Haste"-Funktion passt die Laufgeschwindigkeit Ihres Space Marine an seinen Adrenalinspiegel an. Es wechseln sich ruhige Spaziergänge mit rasanten Feuergefechten ab. Am besten finden wir jedoch, dass es auf dem *Doom 3*-Mars endlich Wasser gibt. Um es mit den Worten des verblichenen Harald Juhnke auszudrücken: „Was richtig feucht ist, kann nicht schlecht sein." So planschen Sie in Zukunft wohl auch mal eine Runde im kühlen Nass und ergötzen sich an schicken Wassereffekten. Wann die Reise zum roten Planeten beginnt, steht sprichwörtlich in den Sternen. Sämtliche neue Funktionen sind bereits implementiert, aber im Bereich Leveldesign sucht das Team Unterstützung. Wer Lust hat mitzuarbeiten, Erfahrung mit den Editoren von *Doom3* oder *Quake 4* besitzt und weiß wie man Texturen oder Models erstellt, jagt eine Bewerbungsmail an contact@facinghell.com. Viel Erfolg!

Marc Brehme/Jürgen Krauß

Info: www.facinghell.com

Auf einer Treppe hält uns ein Anti-Terrorist auf. Wir eröffnen das Feuer.

»Cheerleader-Puscheln wirken unmännlich.«

»Welche Hure hat Ketchup in meine Wasserpistole gefüllt?«

Was hier aussieht wie ein Paintball-Spiel, ist ein lupenreiner Headshot.

»Bei „Fire in the Hole" hilft Rectosellan Hämorrhoidensalbe.«

Granatentreffer enden aufgrund des großen Wirkungsradius in vielen Fällen tödlich.

Eine Gruppe Terroristen bewacht eine hübsch marmorierte Rollstuhlrampe.

»Heidi bumst den Geisel-Peter.«

Feuert aus Leidenschaft!



TACTICAL OPS: CROSSFIRE schubst seinen Vorgänger *Assault on Terror* bald aus den Ligen. Es bleiben die bekannten Terroristen-Szenarien.

UT 2004 | Der 28. April ist wirklich ein denkwürdiger Tag. Nicht nur, dass es hier 1789 zur berühmten Meuterei auf der Bounty kam und 1956 die ARD erstmals die Fernsehlotterie ausstrahlte. Nein, 50 Jahre nach jenem weltbewegenden TV-Ereignis erregte etwas nicht minder Wichtiges die Gemüter: Am 28. April 2006 ächzten weltweit Internetserver unter der gerade erschienenen Download-Last der Beta von *Tactical Ops: Crossfire*. Die Modifikation läuft unter *Unreal Tournament 2004* und wurde innerhalb einer Woche über 30.000 Mal heruntergeladen. Gute Mundpropaganda oder guter Mod? Beides natürlich! Wer schon immer eine Art *Counter-Strike* für *UT* suchte, wird nun fündig. Wie im bekannten Vorbild hetzen Sie über elf Karten, jagen Gebäude in die Luft, sammeln Informationen, hauen Geiseln raus oder pusten Zielpersonen um. Dazu stehen jeden Menge Bleispritzen und Nahkampfwaffen zur Wahl, die sich stark an *Counter-Strike* anlehnen. Das ist in diesem Fall nicht verkehrt, denn warum sollte man ständig das Rad neu erfinden? Die Guten packen also etwa eine Beretta 92F, ein M4 Sturmgewehr, eine Heckler & Koch MP2, M3 Jackhammer oder Steyr Aug in den Rucksack, während die Terrors mit einem Taurus Raging Bull Revolver, Hecker & Koch MP5A3 und der Dragunov Scharfschützenknarre in den virtuellen Krieg zwischen Spezialeinheiten und Terroristen ziehen. Bis zu 20 Spieler in zwei Teams sollen innerhalb eines Zeitlimits Ihre Ziele auf den liebevoll gestalteten Karten erfüllen. Einige Fans haben sogar schon den *CS*-Klassiker *de_dust* nachgebaut. Hinter dem Mod stecken langjährige und erfahrene Mitglieder der *TO*-Gemeinde, von denen einige schon am Quasi-Vorgänger schraubten, der später von Atari gekauft und kommerziell vertrieben wurde. Gewöhnungsbedürftig fanden wir den großen Wirkungsradius der Granaten und einige Charakteranimationen. Geduckte Spieler schweben regelrecht über den Bildschirm und Geiseln erwecken mit ihren Bewegungen mitunter den Eindruck, eine unsichtbare Waffe zu halten. Ab und an schnappen sich die zu rettenden Jungs tatsächlich auch einen Schießprügel. Das macht sie bei nervösem Zeigefinger allerdings zu unfreiwilligen Zielscheiben. Pech gehabt. Ansonsten ist der Mehrspieler-Modus sehr ausgereift und fordernd, aber die Bots führen sich im Einzelspieler-Modus so selbstständig auf wie demenzkranke Bewohner im Seniorenstift. Marc Brehme

Info: www.to-crossfire.net

Unreal Tournament 2004 — AUF DVD MOD

AUTOR	TO: Crossfire Mod-Team
DATEINAMEN	TOCrossfire_Beta1 TOCrossfire_PublicBeta1_Hotfix.zip
VORAUSSETZUNG	UT 2004

PRO + CONTRA
- + Massig neue Waffen
- + Sehr schöne Karten

FAZIT: „Das CS für UT-Spieler motiviert durch abwechslungsreiche Karten. Installieren!"



Solche Aussetzer der computergesteuerten Kollegen kommen schon mal vor.



Mit erfolgreichem Einsatz der Altar-Bombe pulverisieren Sie die gegnerische Edelsteinsammlung.

»Wollte die Steckdose reparieren: Hulk.«

Kompanie, sammeln!

Briefmarkensammlungen waren gestern. Horten Sie lieber Edelsteine in GEM FEEDER. Wären die Klunker auch noch echt, bekämen Sie jede Frau ins Bett.

UT 2004 | Vor allem süddeutschen Lesern erklären wir lieber gleich, dass wir in diesem neuen Spielmodus für *UT 2004* keine alpinen Paarhufer füttern, sondern uns in zwei Teams die virtuelle Rübe wegballern – des schnöden Mammons wegen. Jedes Team jagt Edelsteinen (Gems) hinterher und schmeißt die auf seinen Altar. Für drei Stück gibt es einen Punkt. Wir spielen also Capture the Flag mit Edelsteinen statt Flaggen. Die Aussage der Entwicklern, eine Kreuzung CTF und Bombing Run zu liefern, können wir jedoch ebenso wenig nachvollziehen wie das Aussterben der dominikanischen Schlitzrüssler. Egal. Wichtiger ist, dass *Gem Feeder* Bot-Unterstützung genießt und die computergesteuerten Kollegen echt clever sind. Marc Brehme

Info: www.third-helix.com/gemfeeder.html

Das geht auf die Knochen!



»Doktor: „Sie hätten wirklich früher kommen sollen."«

In dieser finsteren Höhle stellt sich Ihnen ein Skelett mit Streitkolben in den Weg.

Statt Orks wollen Ihnen im OBLIVION-Auftrag AGAINST THE ZEALOTS OF THE NINE fanatische Geistliche ans Leder. Nein, die sind nicht von den Zeugen Jehovas.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION | Als hilfsbereiter Abenteurer helfen Sie hier keiner Oma über die Straße, sondern suchen nach einem verschollenen Weibsbild. Sie erkunden uralte Geheimnisse um die Kirche Church of the Nine. Als Sie dann den Geheimbund der Zealots of the Nine entdecken, geht das Hauen und Stechen los. Statt Gina Wild sind hier allerdings uralte, untote Mächte von der Partie. Die Fanatiker (Zealots) machen sich mit brutalen Methoden Gläubige untertan. Sie entscheiden, auf welcher Seite Sie kämpfen. So oder so: Es erwarten Sie hilfreiche Geister, verzweifelte Priester, Geheimbünde und alte Religionen. Als Lohn winkt eine Bude in Cheydinhal, mit Blick über Fluss und Kathedrale. Marc Brehme

Info: www.tessource.net/files/cache/3185.html

LIES MICH!

Coop-Mod


»Hängen aneinander: siamesische Zwillinge.«

F.E.A.R. | Sie haben den Grusel-Shooter längst durch und sind auch im Mehrspieler der King? Dann empfehlen wir Ihnen den *F.E.A.R. Coop Mod*, mit dem Sie Abschnitte aus dem Einzelspielerteil gemeinsam mit schießwütigen Kollegen beackern. Auch komplett neue Karten befinden sich im Angebot. In der zu Redaktionsschluss aktuellen Version 0.3 des Mods ist es auch möglich, andere Charaktermodelle wie Jin, Mapes oder Alice zu wählen. Als besonderes Bonbon erlaubt es der Mod Superwaffen zu aktivieren. Elf Megabyte geballte Programmierkunst warten auf Ihren Download. (MB)

Info: http://z4.invisionfree.com/FEAR_COOP/index.php?showtopic=35

AUF DVD The Soulkeeper: Special Edition

Unreal Tournament | Unglaublich, aber wahr! *The Soulkeeper* ist nicht nur ein edler Mod für *Unreal Tournament*, sondern jetzt auch in einer Special Edition erschienen. In Ausgabe 1/06 stellten wir Ihnen die mittelalterlichen Kämpfe mit Schwert, Armbrust und Drachen bereits ausführlich vor. Mit dem Patch auf unserer DVD bretzeln Sie die Mod-Installation zur Special Edition auf. Die protzt mit einem überarbeiteten Kampfsystem. Pferde und Drachen reiten Sie jetzt in der Ego-Perspektive. Scharfschützen bekamen eine Zoom-Option spendiert und feindliche Basen zerbröseln Sie ab sofort mit Katapulten. Wir finden: Genial! (MB)

Info: www.thesoulkeeper.com

AUF DVD Karten-Paket

Age of Empires | Für alle *Age of Empires 3*-Jünger halten wir ein Schmankerl auf unserer DVD parat. Vier Einzelspielerkarten warten darauf, dass Sie sie installieren. Besonders *Indianerkämpfe* hat es uns angetan. Rothäute tauchen als vollspielbare Rasse nämlich sonst erst im für den Herbst angekündigten offiziellen Add-on auf. Die Wartezeit bis dahin lässt sich mit den Karten von Sven „dermerseburger" Günther also prima verkürzen. So lieben wir das! (MB)

Info: www.aoe3.ch

AUF DVD WM-Pack


»Schon wieder schiebt man den Fußballfans den Schwarzen Peter zu.«

Die Sims 2 | Rechtzeitig zur Fußball-WM ballert EA ein WM-Pack für *Die Sims 2* raus. Die Trikots und Wimpel des WM-Packs kommen als „.Sim2Pack"-Dateien, die per Doppelklick zu installieren sind. Wichtig: *Die Sims 2* oder der *Sims 2 Bodyshop* dürfen während der Installation nicht gestartet sein! (MB)

Info: www.diesims2.de

League Warz

Gratisspiel | Prügeln bis der Gürtel kommt! Wenn sich muskelbepackte Rapper mit Urnen schwingenden Totengräbern anlegen, ist Wrestling angesagt. Das hinter den Shows harte Arbeit steckt, beweist *League Warz*, bei dem Sie sich als Chef einer der bestehenden Wrestling-Ligen aufspielen. Sie heuern Kämpfer, Ringsprecher und Schiedsrichter an und entscheiden, wer sich mit wem kloppt. Batista gegen den Undertaker? Dank Originaldaten der Ligen kein Problem! Sie buchen Veranstaltungsorte, legen Ticketpreise und Gehälter fest. Ring frei für den Download! (MB)

Info: www.leaguewarz.de.vu



Mit einem bedienbaren Geschütz fällt es uns relativ leicht, die Gegnerhorden zu besiegen.



Beim Teleportieren bekommen Sie immer wieder Häppchen der Story zu sehen.

Junger Hüpfer

Im kürzlich erschienenen CAUSALITY EFFECT springen Sie per Teleporter von Ort zu Ort und nieten alles um.

HALF-LIFE 2 | Schon Marty McFly wusste, dass Zeitreisen eine coole Sache sind. Dumm nur, wenn dabei etwas schief läuft. Im *Half-Life 2*-Mod *Causality Effect* starten Sie im Kapitel „Ein denkwürdiger Tag" des Hauptspiels. Doc Kleiner stopft Sie auch hier gleich in seinen Teleporter. Aber was wäre, wenn die Kiste durch einen Kurzschluss in der Leitung noch mehr Mist verzapft als im Hauptspiel? War ja klar, dass Sie statt auf einer tropischen Insel mit nackten Weibern in einem Raum-Zeit-Strudel landen, der Sie in verschiedenen Levels wieder ausspuckt. Dort erwartet Sie typische *Half-Life 2*-Action: Headcrabs zermatschen, Combine umnieten und Verbündete aufsuchen. Gut, dass der Mod automatisch Speicherstände anlegt, denn an einigen Stellen wird es haariger als bei Jo Hesses Friseurterminen. Etwa, wenn zwei riesige Strider Sie gleichzeitig unter Beschuss nehmen. Der Einzelspielerlevel enthält nette Physikspielereien, deutsche Sprachausgabe und überraschende Wendungen. Unser Tipp: Lassen Sie sich bloß nicht von netten Rundungen leiten, wenn Sie darüber nachdenken, wem Sie in diesem Mod vertrauen. Die viermonatige Entwicklungszeit hat sich ausgezahlt. Je nachdem, wie pazifistisch Sie vorgehen und welchen Charakteren Sie ins Jenseits schicken, erleben Sie nach etwa ein bis zwei Stunden eines von vier Enden.

Marc Brehme

Info: http://causalityeffect.irswedish.com

Half-Life 2 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Anthony „onboarderror" Stone
DATEINAMEN	CausalityEffect
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Zeitsprung-Idee ist einfach cool
- − Kurze Spielzeit, teilweise sehr schwer

FAZIT: „Was wäre wenn? Kurzer, knackiger Half-Life 2-Mod mit interessanter Geschichte."



Im Baumenü legen Sie den Grundstein für ein erfolgreiches Imperium.

Um Gewinn bringende Drogengeschäfte zu tätigen, reisen Sie viel umher.

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamesdynamite

Gangster's Paradies

Das BROWSERSPIEL WORLD OF CRIME zeigt, wie Sie richtig auf die schiefe Bahn kommen!

Mit Behauptungen ist das so eine Sache. Viele sind allen Ernstes der Meinung, Frauen können gut Auto fahren, Ossis würden für ihr Geld arbeiten und Browserspiele zocken nur Sternenbummler, Inselkämpfer und Fantasy-Freaks. Zumindest letztere These widerlegen wir locker, denn glücklicherweise gibt es immer wieder erfrischende Ausnahmen wie *World of Crime*. Dass der Name hier wahrlich Programm ist, zeigt die Aufgabenstellung. Sie sollen vom schmierigen Kleinganoven zu einem mächtigen Gangsterboss aufsteigen – Al Capone lässt grüßen. Den steinigen Weg dorthin bestreiten Sie auf unterschiedliche Art und Weise. Trotzdem gilt die goldene Banditenregel: Die fieseste Sau macht am meisten Asche. Ob Sie Ihr Geld mit Drogen- und Waffenhandel, Zuhälterei oder Casinogeschäften verdienen, ist völlig schnuppe. Es zählt nur der Umsatz. Können Sie sich zu Beginn lediglich ein kleines Gewächshaus für Ihren Grasanbau leisten, steht Ihnen später wenigstens ein topmodernes Labor samt Reagenzglasschubser zur Verfügung. Genügend Kleingeld vorausgesetzt, handeln Sie auf dem Waffen-Schwarzmarkt keine peinlichen Rabatte aus, sondern schrauben die Bleispritzen gleich in der eigenen Waffenfabrik zusammen. Um Waren zu beschaffen und zu verkaufen jetten Sie durch Deutschland, Österreich, Schweiz und einige Hauptstädte. Als armer Schlucker mit einer Rostlaube ohne TÜV oder per Bummelzug. Reiche Gangster steigen wie unser Chefredakteur ins Privatflugzeug. Wenn später im Spiel mehrere Gangster eine Gang gründen, sollten Sie dem menschlichen Verlangen nach Rudelbildung nachgeben. Vorteile: Güteraustausch, ein gemeinsames Gang-Konto oder ein Gang-Forum. Wer hätte das gedacht? Weil es heutzutage kaum noch etwas ohne Gewalt gibt, sind auch in *World of Crime* blutrünstige Prügeleien an der Tagesordnung. Natürlich macht sich ein Gangsterboss nicht selbst die Finger schmutzig. Sie heuern Kämpfer an, die sich im Rotlichtviertel oder auf Turnieren die Kauleiste ausrenken. Die erarbeitete Kohle können Sie gleich für Ärzte und Rechtsanwälte einplanen, denn solche Aktionen pinnen Ihre Visage direkt ans Polizeirevier.

Marc Brehme/Jürgen Krauß



Keine Farbe, keine Soundeffekte, nur eine Waffe und eine Sorte Gegner. Trotzdem macht *Hollow Moon* Spaß. Komisch.

»Auf DVD: *Black & White 3.*«

Auf dem Mond geschossen

Angeblich gibt es kein intelligentes Leben auf dem Mond. Die Demo zum UNREAL TOURNAMENT 2004-Mod HOLLOW MOON beweist das Gegenteil.

UT 2004 | Kein Schwein begrüßt Maschinist Talos Davon in der Mondbasis, die sich schnell als verlassen herausstellt. Und schrauben Sie bitte nicht an Ihrem Monitor herum: Der Mod ist tatsächlich in Schwarzweiß. Soundeffekte gibt es nicht. Dafür grillen Sie mit Ihrer Laserwaffe ab und an humanoide Aliens. Die packende Musik und die schaurig-schöne Atmosphäre sind allerdings nicht zu verachten. Künstlerisch wertvoll! Marc Brehme

Info: http//ivangraphics.planetunreal.gamespy.com/hollowmoon

Unreal Tournament 2004 — AUF DVD MOD-DEMO

AUTOR	Ivan Tantsiurax
DATEINAME	HMB2P
VORAUSSETZUNG	UT 2004

PRO + CONTRA
- + Dichte Atmosphäre
- − Bisher nur je eine Waffe und Gegnertyp

FAZIT: „Mysteriöser Stummfilm, den der Entwickler in Episodenform fortgesetzt will."

Tunnelklick



»Manchmal wünschen wir uns eine Leserkanone.«

Wie in *Descent* ballern Sie mit Ihrem Raumschiff im Labyrinth auf Gegner. *Into Cerberon* bringt das Spielprinzip zur *Doom 3*-Engine.

Erleben Sie die Wiedergeburt eines Klassikers! Diesen Monat schicken wir Sie mit unseren DOOM 3/QUAKE 4 MAP-PACK durch enge Gänge in die Vergangenheit!

DOOM 3/QUAKE 4 | Mit dem *Doom 3*-Mod *Into Cerberon* kehrt der Klassiker *Descent* (1995) im modernden Gewand zurück. Im Raumschiff liefern Sie sich Mehrspieler-Duelle in 360-Grad-Labyrinthen. Die Version 0.0.2 auf der Heft-DVD bietet etwa die brandneue Karte ic_mine sowie neue Sound- und Musikeffekte. Außerdem im Angebot: vier prächtige Mehrspieler-Karten für *Quake 4*. Marc Brehme

Info: www.doom3.maps.org | www.quake4maps.org

Doom 3 Quake 4 — AUF DVD MODS/MAPS

AUTOR	Diverse
DATEINAME	D3Q4 Mappack
VORAUSSETZUNG	Doom 3, Quake 4

PRO + CONTRA
- + Zeitgemäß aufgemotzter Klassiker
- + Ausgefeilte Mehrspieler-Karten

FAZIT: „Vor allem der Descent-Mod macht das Map-Pack zu einem absoluten Genuss."

LIES MICH!

Battleracer



»Machen Krach: Auto-Scooter.«

Battlefield 2 | *Battlefield 2* einmal ganz anders. In *Battleracer* heizen Sie mit Buggys nach Herzenslust im Kreis umher. Was für eine Kinderkacke? Mitnichten! Schließlich spielen Sie noch am Bord-Maschinengewehr und löchern gegnerische Piloten nicht mit Fragen, sondern mit vielen blauen Bohnen. Darüber, dass es aktuell nur ein Fahrzeugmodell gibt, sehen wir dank Nitroschub und schönem Streckendesign großzügig hinweg. (MB)

Info: http://br.elxx.net

Rise of Kobol



»Jetzt im Weltall: die Fone Mannheims.«

Battlefield 2 | Der Mod *Rise of Kobol* ist im *Kampfstern Galactica*-Universum angesiedelt. Im ersten Zylonenkrieg haben Sie ein Raumschiff unterm Hintern und kämpfen in gigantischen Raumschlachten für die Freiheit der menschlichen Rasse und schützen die zwölf Kolonien des Kobolsystems. (MB)

Info: www.riseofkobol.com

Alühn - (Das) Premium Adventurener

Gratisspiel | Halt die Esse fest! So ein abgedrehtes Adventure haben selbst wir schon lange nicht mehr gespielt. Was die Programmierer von *Alühn – (Das) Premium Adventurener* da verzapft haben, lässt sich nach ihren eigenen Angaben „nur im Suff" spielen. Das kostenlose 2D-Abenteuerspiel ist Freeware. Sie scheuchen vier Charaktere und 16 Nebendarsteller durch 37 Räume. Unter anderem öffnen Sie ein Tor zur Hölle, stopfen Kontoauszüge in Hundekot und organisieren Bier. Für die teils gerenderten und teils fotografierten Grafiken halten die Macher buchstäblich ihren Kopf hin. Da sind die zweieinhalbstündige Sprachausgabe, gelungene Musik, Sound- und zufälligen Wettereffekte fast schon Nebensache. Prost! (MB)

Info: www.aluehn.de

AUF DVD

Bonus-Mission

»Wir können keine Jedi-Ritter mehr sehen.«

Fire Department 3 | Feuer! In der Ende Mai von Monte Cristo veröffentlichten offiziellen Bonusmission zu *Fire Department 3* fackelt ein Casino in Las Vegas ab. Sie löschen diesmal nicht Ihren Brand, sondern die Spielhölle. Vergessen Sie bei diesem Vergnügen aber nicht, auch die Zivilisten vor dem Flammentod zu retten. Andererseits: Wir verraten nichts weiter! (MB)

Info: www.firedepartment3.de

Nightfall

Half-Life 2 | Die Zitadelle steht noch, von Gordon Freeman ist nichts zu sehen. In den Geschehnissen vor *Half-Life 2* stecken Sie in den Socken von John Dalton. Der Rebell ist ein misslungenes Combine-Experiment, geplagt von Vorahnungen und Träumen. Die Entwickler versprechen düstere Atmosphäre und packende Story. Die ersten Screenshots zur Auftakt-Episode *Initiation* lassen uns bereits das Wasser im Mund zusammen laufen. Von ihren Fans angespornt, arbeitet das junge Mod-Team nach einigen Umstrukturierungen mit Hochdruck an der Veröffentlichung. (MB)

Info: http://nightfall.nigredostudios.com

Schiffe versenken



Unsere Flotte liefert sich ein heißes Gefecht vor dem gegnerischen Hafen. Ziel ist es, diesen zu zerstören.

Unsere MODS und KARTEN für ACT OF WAR und das Add-on HIGH TREASON sind feuchte Träume.

ACT OF WAR | Wir wollen, dass Sie Spaß am Spielen haben. Deshalb scheuen wir weder Kosten noch Mühen, um gemeinsam mit den Mannen von planet-actofwar.de sinnvolle Erweiterungen für *Act of War* und das Add-on *High Treason* auf die DVD zu bannen. Neben Mods, die einen stärkeren Zoom (*Zoom-out-Mod*) und Änderungen an der künstlichen Intelligenz erlauben (*AI-Special-Force-Mod*) sind auch andere Schmankerl dabei. Mit *Battle of the Alamo* erwehren Sie sich Wellen von Gegnern, die Ihre Basis stürmen wollen. Mit dem *Navy Invaders Mod* behaupten Sie sich auf zehn Karten mit Ihren Kähnen gegen den Feind und versuchen, dessen Hafen zu zerkloppen. Außerdem präsentieren wir 23 frische Karten für das Hauptspiel und elf weitere für das Add-on. Marc Brehme

Info: www.planet-actofwar.de

Act of War und High Treason — AUF DVD MODS/MAPS

AUTOR	Diverse
DATEINAMEN	PAOW_MAPPACK_0806 PAOW_MODPACK_0806
VORAUSSETZUNG	Act of War (High Treason)

PRO + CONTRA
- + Massig Karten für Hauptspiel und Add-on
- + Sinnvolle Mods

FAZIT: „Mengen an Karten und Mods von gewohnt hoher Qualität. Klasse!"

GRATISSPIEL DES MONATS!



In den schnellen Mehrspieler-Gefechten bleibt wenig Zeit, um sich an der comicmäßigen Optik zu erfreuen.

Buntes Treiben

Schnell zum Schuss kommen Sie mit WARSOW ganz sicher. Fragt sich nur mit wem.

Sie mochten den Shooter *XIII* und sind in Netzwerkspielen der Held? Dann kommen Sie an der quietschbunten Gratis-Ballerei *Warsow* definitiv nicht vorbei. In feinstem Comic-Stil mit Cell-Shading-Optik hetzen und springen Sie über zehn Karten, die teilweise außergewöhnlich aufgebaut sind. Von einer bedeutungsschwangeren Hommage an *Tron* bis hin zu halbdurchsichten Laufwegen mit fies versteckten Löchern ist alles dabei, was Designschülern eine bestandene Prüfung garantiert. Bei diesem Anblick fürchten Sie um Ihre Augen? Dann legen Sie endlich Ihr abonniertes *Dickerchen*-Magazin zur Seite und konzentrieren sich wieder auf unseren Text! *Warsow* ist ein Mehrspieler-Shooter für Netzwerk und Internet, der vom Spielprinzip frappierend an *Quake* erinnert. Besonderheiten sind neben den zwei Feuermodi der Schießprügel auch die so genannten Trick-Moves mit lustigen Namen wie Walljump, Dash, Doge und Ramp Slide sowie der aufgebohrte Capture-the-Flag-Modus. Schnappen Sie sich die Flagge des gegnerischen Teams, beginnt ein Countdown von zehn Sekunden. Der ist nur zu stoppen, wenn ein Mitglied Ihres Team neben dem geschändeten Flaggenpunkt sein Lager aufschlägt, während Sie die geklaute Fahne nach Hause schleppen. Die Zeit der Ein-Mann-Shows ist im CTF von *Warsow* also vorbei. Drastisch formuliert: Ohne Teamarbeit sind Sie am Arsch. Apropos Team: *Warsow* bietet Bot- und Anti-Cheat-Unterstützung sowie ein Leiter-System für E-Sport-Wettkämpfe. Wie wir meinen eine ganze Menge für ein eigenständiges Gratisspiel. Marc Brehme

Info: www.warsow.com



Im Team-Deatchmatch gilt es, Leute aus dem feindlichen Team (hier in Blau gekleidet) abzuschießen.

Im Borleias System kommt es zu einer Schlacht zwischen Rebellen und dem Imperium.

»Übertrieben: neues World Trade Center.«

Frischer All-Tag

PC ACTION SUPER-MOD 8-2006

Mit AWAKENING OF THE REBELLION wartet eine neue Kampagne zu *Empire at War* auf Sie.

EMPIRE AT WAR | Als komplette Überarbeitung von *Empire at War* kommt der Mod *Awakening of the Rebellion* daher. Der Mod ist im Einzel- als auch Mehrspielermodus spielbar. Für die Kampagne erweiterten die Mitglieder vom deutschen Steiner-Modding-Team die *Empire at War*-Galaxis um satte 16 Sternensysteme und 21 Einheiten, wie etwa den TIE Interceptor. Neue Helden und verbesserte Versionen bekannter Truppentypen sind ebenso an Bord wie umfangreiche Änderungen an der Spielbalance. Einige imperiale Einheiten sind schlagkräftiger, dafür verbesserte sich das Zahlenverhältnis zugunsten der Rebellion. Aber das ist noch nicht alles. Mit dem *Venator Cruiser Mod* hauen Sie Ihre Kohle jetzt auch für den Venator-Kreuzer auf den Kopf. Außerdem auf DVD: *Steiners Advanced Unit-Mod* sowie zwei Mehrspieler-Karten und ein Mapping-Tutorial. Bitte beachten Sie die Readme-Dateien! Einige der Erweiterungen harmonieren nämlich so prächtig miteinander wie Hund und Katze. Der Aufwand lohnt sich! Marc Brehme

Info: www.steiner-modding.com

Star Wars: Empire at War — AUF DVD MODS/MAPS

AUTOR	Steiner-Modding-Team
DATEINAMEN	Diverse
VORAUSSETZUNG	Empire at War v1.04

PRO + CONTRA
- + *AotR* mit eigenständiger Kampagne
- + Geniale Mehrspieler-Karten

FAZIT: „Ein knüppeldickes Paket für alle Empire at War Experten."

Der ultimative Technik-

Einkaufsführer zur WM



Mit Gewinnspiel:

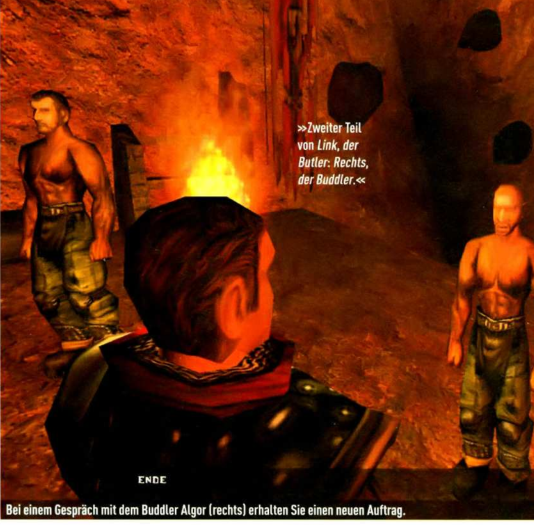
WM-Hightech-Wohnzimmer zu gewinnen!

Jetzt im Handel oder bequem online bestellen unter www.sft-magazin.de/shop



In den Höhlen der Verlassenen Mine kämpfen Sie gegen zwei Minecrawler.

»Von Bakterien verstopft: Nebenhöhle.«



»Zweiter Teil von *Link*, der *Butler*: Rechts, der *Buddler*.«

Bei einem Gespräch mit dem Buddler Algor (rechts) erhalten Sie einen neuen Auftrag.

Gutes Minenspiel

In der Demo zum GOTHIC 2-Mod DER KAMPF UM DIE BRUDERSCHAFT kracht Ihnen ein Bergwerk auf die Rübe. Arschkriechen hilft weiter.

GOTHIC 2 | Leiden Sie unter Platzangst? Nein, wir meinen damit nicht Ihren vielleicht zu fülligen Körperumfang, sondern die Angst vor engen Räumen. Falls ja, erwartet Sie mit der Demo zum Mod *Der Kampf um die Bruderschaft* Ihr persönlicher Albtraum, dem Sie sich aber aus psychologischen und spielerischen Gründen unbedingt stellen sollten. Zeitlich fünf Jahre vor den Ereignissen in *Gothic 1* angesiedelt, befinden Sie sich in der Rolle eines Gardisten in der Verlassenen Mine, als diese einstürzt. Dumm gelaufen. Wie das Schicksal will überleben Sie und einige andere die Katastrophe. Also machen Sie sich auf, einen Weg aus der Misere zu finden. Auf *Gothic*-typische Art fechten Sie Kämpfe gegen fiese Minecrawler und quetschen die überlebenden Minenarbeiter aus. Bevor diese Ihnen aber helfen, sind diverse Aufgaben für die Herren zu erledigen. Algor etwa will was zu rauchen, bevor er seinen Hintern in Bewegung setzt und Alvaro hat Schiss vor den Minecrawlern, weshalb Sie die lästigen Viecher für Ihn aus dem Weg schaffen. Übrigens vertonten die deutschen Entwickler alle Dialoge selbst. Sie dürfen zwar keine professionellen Synchronstimmen erwarten, doch der Aufwand ist durchaus beachtlich. Die Demo zum Mod macht Lust auf mehr, auch wenn Sie nur braune Wände in der Höhle zu sehen bekommen. Die offizielle Website verrät, wie ambitioniert das Projekt ist. Die Entwickler versprechen etwa 100 Stunden Spielspaß sowie neue Gilden und Waffen. Wir sind auf das fertige Produkt gespannt. Hopp, hopp, wir wollen zocken! Andreas Bertits

Info: www.blackstar-studios.de

Gothic 2: Die Nacht des Raben — AUF DVD MOD-DEMO

AUTOR	Blackstar Studios
DATEINAME	demo_Bruderschaft-1.1
VORAUSSETZUNG	Gothic 2: Die Nacht d. Raben

PRO + CONTRA
- + Komplett neue Geschichte
- + Gelungene Atmosphäre

FAZIT: „So muss das sein: Die feine Demo macht richtig Lust auf den fertigen Mod."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
TES4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für Oblivion gibt, dann auf diese deutschen Communityseite.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Star Wars: Empire at War	www.planet-eaw.de	Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasywelt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.

AL´CAPONES Lieblingslogos

Spare mit im Premium Club! UND ALS GESCHENK ERHÄLST DU 10 FREI-SMS**

WWW.GIGAHANDY.DE

Zum Bestellen sende PAL + Best.Nr. an die **87555*** z.B. PAL 4305

Sende PAL + Best.-Nr. an 0900 560330° z.B. PAL 42819 — °€2/SMS max 2 SMS pro Produkt

Sende PAL + Best.-Nr. an: 914° z.B. PAL 42819 — °3sfr/SMS max 2 SMS pro Produkt

*Sensationell preiswert im Abo-Modus 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl Vf Leistung und TPL sowie GPRS Kosten deines Mobilfunkanbieters. Zum Stoppen des Abos sende STOPCLUB an die 87555 (normale SMS Kosten). Mindestalter 16 Jahre. Mit Abschluß eines Abos akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. Stop Werbung: Sende WSTOP an die 84343 (normale SMS Kosten). AGBs und Hilfe unter www.gigahandy.de ** Gilt nur bei Abschluß eines Abos. Nach Kündigung des Abos verfallen die frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/freesms Gilt nur in Deutschland.

HEISSE EROTIKVIDEOS



ACHTUNG!! ACHTUNG!!
UNTER DIESEM BESTELLNUMMERN FINDEST DU WEITERE, HEISSE MOVIES FÜR DEIN HANDY:
32049, 32047, 32034, 32032, 32022, 32015, 32010, 32004, 32003, 32002

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT(H263), SIEHE DEINE HANDY BEDIENUNGSANLEITUNG

32033 32003 32054 32036 32020 32055 32022 32048 32064 32051 32059 32062



FARBIGE EROTIKLOGOS



FARBIGE LOGOS



PERSÖNLICHE LOGOS



Bei Bestellungen für Personal-PIX mit 2 Namen, bitte deine Wunschnamen durch KOMMA trennen! z.B.: PAL 44149 Heike,Andy

Sende eine SMS mit: PAL + Bestellnummer und einem Namen an 87555* (zB PAL 44418 Heike)

ANIMIERTE LOGOS



KLINGELTÖNE

82966 Uh La La La
82962 Love Generation
82963 Das kommt v. Rudern
82964 Was immer Du willst
82965 Far Away
82961 Hier kommt Alex
82958 Everything I Do
82959 Heart Of Glass
82960 My Humps
82955 Banana Boat
82930 Space Cowboy
82933 Shake Your Balla
82936 Engel fl. einsam
82942 Der Brief
82547 Obsesion
82566 American Idiot
82871 Boulevard Of Broken Dreams
82878 Femme Like U
82899 Let Me Go
81174 Das Boot
82956 Jailhouse Rock
82957 Love Me Tender
82953 Pokemon Theme
82954 Locomotice Breath
82950 Thriller
82951 Lady In Black
82889 Santa Maria
82890 Sun Of Jamaica
82891 Jeans On
82507 Bob der Baumeister
82508 Bez. Jeannie
82509 YMCA
82510 Rocky Thema
82511 Relax
82512 Mendocino
82513 Heidi
82514 Tagesschau
82516 Bugs Bunny
81214 Go West
82518 Biene Maja
82519 Alf
82531 Footballs com. home
82489 dr alte Holzmichl
82499 Kleine Nachtmusik
82500 Kaiserwalzer
82501 Hochzeitsmarsch
82503 vier Jahreszeiten
82504 Die Zwei
82505 Die Moldau
82506 Carmen
82141 Bugs Bunny
82142 Inspektor Gadget
82144 Löwenzahn
82146 Pipi Langstrumpf
82147 Sesamstrasse
82148 Captain Future
82149 Wicki
82151 Lindenstrasse
82952 Pikachu
82155 Cobra 11
82131 DDR-Hymne
81041 Deutsche hymne
81138 Halloween
82510 Rocky Thema
82520 10 kl. Negerlein
81813 Dallas
81819 Manna manna
82148 Captain Future
82173 Tatort
82174 Der Kommissar
81525 Es fährt ein Zug nach Nirgendwo
82147 Sesamstrasse
82148 Captain Future
82149 Wicki
81206 Ein Bett i. Kornfeld
81210 Funky Town
81214 Go West (Fussball)


RANDEL KG | HAMBURG
LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!
TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE
BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
3 STD
6 STD
9 STD
12 STD
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
PC Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

SPIELETIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.
Per E-Mail unter leserbriefe@pcaction.de
Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Age of Empires 3	3/06, 4/06
Battlefield 2: Euro Forces	5/06
Call of Duty 2	1/06, 3/06
Civilization 4	2/06
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2	5/06
Der Pate	5/06
DTM Race Driver 3	4/06
Fable: The Lost Chapters	11/05
Hitman: Blood Money	7/06
Need for Speed: Most Wanted	1/06, 3/06
Prince of Persia: The Two Thrones	2/06
Quake 4	2/06
Rainbow Six: Lockdown	4/06
Söldner: Secret Wars	5/06
Spellforce 2: Shadow Wars	6/06
Star Wars: Battlefront 2	1/06
Star Wars: Empire at War	4/06
The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/06, 7/06
The Movies	1/06
Tomb Raider: Legend	7/06
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05
X3: Reunion	1/06

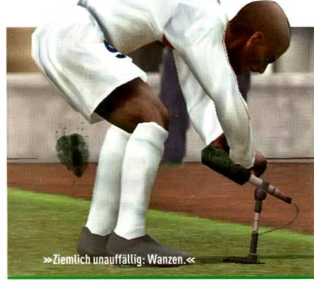
KURZTIPPS

Hotel Gigant	Seite 146
Pro Evolution Soccer 5	Seite 146
Rise of Nations: Rise of Legends	Seite 146
Rush for Berlin	Seite 146
Sin Episodes: Emergence	Seite 146
Söldner: Marine Corps	Seite 146
Terrorist Takedown: War in Colombia	Seite 146
The Da Vinci Code: Sakrileg	Seite 146
Übersoldier	Seite 146

SPIELETIPPS

Darkstar One	Seite 147
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Seite 151
Heroes of Might and Magic 5	Seite 153
The Da Vinci Code: Sakrileg	Seite 157

Hilf mir mal kurz!


»Ziemlich unauffällig: Wanzen.«

Pro Evolution Soccer 5

In Konamis Fußballserie gibt es bei den Jubelszenen einige versteckte Easter-Eggs: Salto bei Herrn Klose, MG-Ballerpose von Roy Keane und so weiter. Manche Szenen gibt es aber nur in bestimmten Stadien: Wenn Sie mit Costa Ricas Wanchope im Stadion Magpie einen Treffer erzielen, rennt er zur Bande, schnappt sich eines der Außen-Mikrofone und schreit hinein. Sie hören ein tiefes „Uhhhoooohhhuuuhhoohhh". Wirklich witzig!

Rush for Berlin

Drücken Sie während des Spiels die **^-Taste**, geben Sie den Code ein und bestätigen Sie mit der **Eingabe-Taste**

Cheat	Wirkung
tobechucknorris	Gott-Modus
iamchucknorris	Mission gewinnen

Hotel Gigant

Für unsere Vollversion auf der Heft-DVD gibt es ebenfalls einige nützliche Codes. Geben Sie im Hauptmenü einfach **FRONT-OFFICE** ein und schon können Sie im Spiel folgende Cheats verwenden:

Tastenkombination	Wirkung
Alt + C	100.000 Dollar mehr
Alt + D	1 Million Dollar mehr
Alt + E	10 Millionen Dollar dazu
Alt + X	100.000 Dollar weniger
Alt + S	1 Million weniger
Alt + W	10 Millionen weniger

Cheat	Wirkung
Hilton	Aussehen des Hotels verändern
Sofitel	Unendlich viel Knete
Gigant	Giga-Hotel bis 100 Stockwerke
Khotel	Hotel mit einem Feinschmecker-Restaurant ausstatten

Rise of Nations: Rise of Legends

Drücken Sie während des Spiels die **Eingabe-Taste** und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
/cheat victory	Mission gewinnen
/cheat mana y + x	Spielfigur y erhält x Mana
/cheat mana y - x	Spielfigur y bekommt x Mana abgezogen
/cheat resource x y + z	Ziel x bekommt z Ressourcen des Typs y
/cheat resource x y – z	Ziel x bekommt z Ressourcen des Typs y abgezogen
/cheat finish	Das gewünschte Gebäude abschließen
/cheat reveal	Fog of war abschalten
/cheat add y x	y Einheiten oder Gebäude des Typs x bekommen

Terrorist Takedown: WiC

Sie öffnen in *Terrorist Takedown: War in Colombia* die Konsole per **^-Taste**. Geben Sie ein:

Cheat	Wirkung
Cheat.GodMode()	Gott-Modus
Cheat.FullHealth()	Volle Lebensenergie
Cheat.TuneWeapons()	Verbesserung aller Waffen, die Sie besitzen
Cheat.AddAmmo()	Mehr Munition
Cheat.ClearOverload()	Implantatüberladung verschwindet
Cheat.GiveKnife()	Sie bekommen ein Messer
Cheat.GiveGrenade()	Sie bekommen Granaten
Cheat.GiveClusterGrenade()	Sie bekommen Cluster-Granaten
Cheat.GiveCloakingDevice()	Tarnschild
Cheat.NextMission()	Ab ins nächste Level

The Da Vinci Code: Sakrileg

Geben Sie die Codes im **Cheat-Menü** ein, um die gewünschte Wirkung zu erhalten.

Cheat	Wirkung
Et in Arcadia ego	Alle Levels und Datenbank-Einträge freischalten
Apocrypha	Freischaltung aller Datenbank-Einträge
Clos Luce 1519	Alle Levels freischalten
Vitruvian Man	Gott-Modus
Sacred Feminine	Gesundheit verdoppeln
Royal Holloway	Jede Kugel ist tödlich
Phillips Exeter	Jeder Faustschlag ist tödlich

Söldner: Marine Corps

Da wir diesen Monat das Söldner-Add-on auf unserer Heft-DVD haben, lassen wir Sie natürlich nicht im Stich, sondern geben Ihnen eine Hilfestellung: Gehen Sie ins Spielverzeichnis **game/User/Campaigns/Campaign/Template/Warehouse** und öffnen Sie dort die Datei **Stockpile.txt** mit einem Texteditor. Jetzt können Sie die Anzahl der Waffen im Vorratslager beliebig verändern. Speichern Sie ab – die Änderungen sind nach einem Neustart der Kampagne aktiviert. Feuer frei!

Sin Episodes: Emergence

Obwohl für Spieler in Deutschland noch nicht erhältlich, hier ein Trick. Starten Sie das Spiel mit dem Parameter **–console**. Geben Sie **sv_cheats 1** in die Konsole ein. Jetzt können Sie die Cheats eintragen und mit der **Eingabetaste** bestätigen. Wie Sie einen Startparameter anlegen, entnehmen Sie der Cheatsseite aus der Ausgabe 06/2006.

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus
Noclip	Ghost-Modus
Notarget	Gegner beachten Sie nicht

Übersoldier

Öffnen Sie die Datei **Config.ini** mit einem Texteditor und fügen Sie unter **key bindings** folgenden Befehl hinzu:

Bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)

Jetzt können Sie im Spiel mit der **^-Taste** die Konsole öffnen. Geben Sie hier **sv_cheats 1** ein, um den Cheatmodus zu aktivieren. Nun geben Sie die Codes ein, bestätigen mit der **Eingabe-Taste** und schon geht's ab!

Cheat	Wirkung
Game_godmode 1/0	Gottmodus an/aus
G_fly 1/0	Fliegen an/aus
Cl_showinfo 1/0	Infos an/aus
Cl_drawfps 1/0	Bildwiederholungsrate an/aus
G_noclip 1/0	Ghost-Modus an/aus
Addwpn ?	Alle Waffen auflisten
Addwpn x	Sie erhalten Waffe x
Addammo x	Sie bekommen Munition für Waffe x
Addammo all	Alle Waffen haben 999 Munition
Map y	Level y laden
Save z	Spielstand z speichern
Load z	Spielstand z laden
Suicide	Selbstmord
Exit	Spiel beenden

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von




*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Darkstar One

DARKSTAR ONE bringt neuen Schwung in das Weltraum-Shooter-Genre. Damit Ihre Reise im Universum nicht planlos verläuft, haben wir für Sie wahrhaft spielentscheidende Tipps erstellt.

Handel

Das Handelssystem ist zwar ein nettes Extra in *Darkstar One*, taugt aber nicht viel. Auf der Systemübersicht der Karte erkennen Sie, welche Waren ein System produziert und anbietet. Die Waren, die ein System nicht selbst herstellt, kauft es an. Ihr Handelsgeschick braucht also nicht besonders ausgeprägt zu sein, um ein paar Kröten einzuheimsen. Den wirklich großen Wurf landen Sie dadurch aber ohnehin nicht: Die Jagd auf Piraten bringt deutlich mehr Credits ein.

Kopfgeldjagd

Piraten suchen viele Systeme heim. Manche Systeme sind sogar komplett von den Banditen besetzt. Wenn Sie einen Piraten abschießen, bekommen Sie automatisch ein kleines Kopfgeld gutgeschrieben. Gelingt es Ihnen, ein ganzes System zu befreien, fällt die Belohnung entsprechend größer aus. Die besetzten Systeme sind in unserer Karte (Seite 148 und 149) mit einem Totenkopf markiert.

Piratenbanden

Ein Weg, schnell an Geld zu kommen, ist die Jagd auf Piratenbanden. In jedem Abschnitt schwirren ein paar der Weltraum-Freibeuter herum. Wenn Sie die Tagediebe ausrotten, gibt es eine dicke Belohnung und einen speziellen Ausrüstungsgegenstand. Um Hinweise auf die Piratenplage in einem System zu erhalten, sollten Sie sich die Terminals auf den Handelsstationen ansehen. Zwar verraten diese nie direkt die Position der Banditen, helfen aber meistens mit indirekten Tipps weiter. Oft befinden sich Piratenbanden in Asteroidenfeldern oder Nebeln. Die ungefähren Positionen der Verstecke haben wir auf der Karte markiert. Allerdings sind die harten Jungs nicht einfach zu knacken. Bunkern Sie vor Ihrem Angriff am besten Swarm-Raketen und setzen Sie auf jeden Fall Ihren Plasmawerfer ein.

Erz sammeln

Eine weitere Einnahmequelle ist der Abbau von Erzen. Wenn Sie auf bestimmte Asteroide ballern, bleiben in den Trümmern Erzstücke zurück. Mit dem Ausrüstungsgegenstand Erzsammler bringen Sie die wertvolle Fracht an Bord. Achten Sie darauf, dass der Erzsammler auch angeschlossen ist. Ist das nicht der Fall, nehmen Sie für den Moment einen anderen Ausrüstungsgegenstand vom Stromnetz. Auf Erz-Asteroiden liegen des Öfteren auch Container mit abgebautem Material herum. Die Kisten gehören allerdings schon jemandem. Wenn Sie sie einsammeln, sinkt automatisch Ihr Ruf bei der Polizei.

Strafenregister

Je mehr Unsinn Sie anstellen, desto niedriger ist Ihr Ansehen bei der ortsansässigen Polizeibehörde. Die Ordnungshüter schreiten aber erst ein, wenn Sie den zweiten Strafpunkt kassiert haben. Konkret: Die Polizisten in der Nähe greifen Sie an. Ab drei Strafpunkten wird es kritisch: Beamte im Umkreis von drei Kilometern bündeln die Kräfte und attackieren Sie. Es kommt auch vor, dass Sie ins Visier großer Kreuzer oder Kopfgeldjäger geraten. Um wieder auf einer Handelsstation landen zu können, ist es für Sie vonnöten, sich freizukaufen. Ab vier Strafpunkten gehen auch noch fast alle Kopfgeldjäger auf Sie los!

Nebenaufträge

Jedes System bietet Nebenaufträge. Nehmen Sie die Mission unbedingt an, auch wenn sie sehr schwer ist. So schalten Sie meistens ein geheimes System frei, in dem Sie Artefakte ergattern können.

Technologiestufe der Stationen

Wenn Sie den Storymissionen folgen, erreichen Sie irgendwann einen Punkt, an dem die Handelsstationen einen zu niedrigen Technologielevel besitzen, um Ihre Ausrüstung zu verbessern. Damit Sie nicht ewig nach einem passenden System suchen, haben wir für Sie auf der Karte die Technologie-Stufe jedes Systems verzeichnet.

Ausbau der Darkstar One

Zwar fliegen Sie im Spiel nur ein einziges Schiff, aber dafür ist die Darkstar One extrem ausbaufähig. Auf die drei Schiffssysteme Rumpf, Flügel und Antrieb verteilen Sie jeweils Punkte, die das Verhalten Ihres Flitzers ändern. Gerade am Anfang sollten Sie aber darauf achten, die einzelnen Bereiche nicht zu unausgewogen auszubauen. Verbessern Sie zunächst Antrieb, Rumpf und Flügel gleichmäßig, um nicht irgendwann mit einem superschnellen Schiff dazustehen, das keinen Kampf gewinnen kann.

Rumpf

Der Ausbau des Rumpfes macht das Schiff stabiler und hält mehr Platz für den Einbau von Geschütztürmen und Spezialausrüstung bereit. Maximal trägt Ihr Schiff fünf Geschütztürme. Die Rumpfstärke verbessern Sie bis zu 200 Prozent. Ab Stufe fünf richten alle Geschütztürme zehn Prozent mehr Schaden an. Ab Stufe zehn sind es sogar 20 Prozent. Ein nicht zu verachtender Vorteil.

Flügel

Bauen Sie die Flügel aus, um ein wendigeres Schiff und mehr Platz für Bugwaffen und Raketen zu haben. Die Wendigkeit der Kiste lässt sich bis auf 150 Prozent erhöhen. Stufe fünf erhöht den Schaden durch Bugwaffen um zehn Prozent, Stufe zehn um 20 Prozent.

Antrieb

Ausschließlich der Antrieb steuert die Beschleunigung und den Nachbrenner des Schiffes. Sind Sie eher der zurückhaltende Typ, bauen Sie diesen Teil Ihres Schiffes aus. Die fünfte Ausbaustufe erhöht die Nachbrennerzeit um 50 Prozent, die zehnte Stufe um 100 Prozent. Außerdem erhöht der Ausbau des Antriebes alle Auflade-Arten um bis zu 200 Prozent über Normalwert. So hauen Sie Ihren Feinden immer ab!

Schnelle Systembereinigung

Um ein von Piraten besetztes System sehr schnell zu reinigen, wenden Sie am Besten einen kleinen Trick an. Zunächst bauen Sie in Ihren Gleiter einen



Auch mit lebendem Vieh können Sie in *Darkstar One* handeln. Die Arbeit als Kaufmann ist aber nicht besonders lukrativ.



Piraten treiben im ganzen Universum ihr Unwesen. Als guter Schütze verdienen Sie an den Banditen Geld.



Durch den Abschuss von gesuchten Verbrechern schreibt Ihnen das Spiel automatisch ein Kopfgeld gut.

Das Darkstar-Universum

● = Banden-Versteck Zahl = Technikstufe des Systems



Über 300 Sternensysteme gib es im riesigen Universum von *Darkstar One*. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, haben wir für Sie die ultimative Sternenkarte gebastelt. Die Zahlen geben die Technikstufe auf der Handelsstation des jeweiligen Sternensystems an. An den roten Punkten erkennen Sie die Verstecke der Piratenbanden. Räuchern Sie sie aus! Von Piraten kontrollierte Systeme sind durch Totenköpfe markiert. Am unteren Rand finden Sie das Easter-Egg-System „Ascarong".

Viel Spaß beim Jagen und Sammeln!



Beenden

Beenden

Morlok

Raptor

Thul

Arrack

Ascarong

rückwärtigen Geschützturm ein. Springen Sie dann in das besetzte System und fliegen Sie bis auf 1,5 Units (Einheiten) an die Gegner heran. Dann vollführen Sie eine Kehrtwende und fliegen schräg nach oben von den Piraten weg. Achten Sie darauf, dass mindestens ein Pirat immer in Schussweite und der Schub Ihres Raumschiffes ständig auf 100 Prozent bleibt. So schießt der hintere Geschützturm einen intergalaktischen Freibeuter nach dem anderen ab und die Banditen landen nur sehr schwer einen Treffer auf Ihre heiß geliebte Darkstar One landen.

Easter-Egg-System

Wenn Sie den Zwischenweltantrieb freigeschaltet haben, steht Ihnen der Weg in das Ascarong-System frei. Dieses geheime System finden Sie als kleinen roten Punkt am unteren Rand unserer Sternenkarte. Dort angekommen, greifen die Entwickler Sie höchstpersönlich an. Jetzt können Sie es den merkwürdigen Typen mal richtig heimzahlen! Aber Achtung: In der aktuellen Verkaufsversion gibt es derzeit noch einen Bug, der verhindert, dass Sie aus dem System wieder herauskommen! Ein Patch soll allerdings bald Abhilfe leisten.

Der Plasmawerfer

Der Plasmawerfer funktioniert fast so wie ein Statuszauber in Rollenspielen und lässt sich stufenweise ausbauen.

Symbol	Beschreibung	Ausbauten
	1 Overload: Ein nach vorn abgefeuerter Plasmastrahl trifft das nächstgelegene Schiff vor der Darkstar One (DSO). Bei getroffenen Schiffen ist der Energieschild überladen und fällt für eine Weile aus.	Längere Wirkungsdauer, mehrere Feinde sind gleichzeitig zu treffen
	2 Waffenboost: Um die DSO legt sich ein Plasmafeld, das kontinuierlich Energie an das Waffenleitsystem abgeben kann. Dadurch ist die Waffenenergieaufladung erhöht, nach einigen Ausbauen auch die Schadenswirkung der Waffen.	Längere Wirkungsdauer, erhöhter Schussschaden
EMP	**3 EMP:** Ein nach vorn abgefeuerter Plasmastrahl trifft das nächstgelegene Schiff vor der Darkstar One. Getroffende Schiffe erfahren einen EMP-Stoß, wodurch das Waffenenergiesystem ausfällt. In höheren Stufen fallen außerdem die Triebwerke aus.	Längere Wirkungsdauer, mehrere Feinde gleichzeitig treffen, Gegner erleiden Triebwerksausfall
	4 Schildboost: Um die DSO legt sich ein Plasmafeld, das kontinuierlich Energie an die Schildkondensatoren abgibt. Dadurch ist die Schildaufladerate erhöht; später ist auch der Schildschaden reduziert.	Längere Wirkungsdauer, höhere Schildaufladung, die DSO erhält weniger Schaden
	5 Plasmaschild: Ein undurchdringliches Plasmaschild liegt um das Spielerschiff, die DSO ist vor jeglichem Schaden geschützt. Eigene Waffen sind nicht nutzbar. Berühren Gegner den Schild, fügen sie sich dadurch Schaden zu.	Längere Wirkungsdauer, Gegner erhalten immer mehr Schaden, wenn man sie rammt
	6 Timeshock: Von der DSO geht eine Schockwelle aus, die alle Schiffe (egal ob Freund oder Feind) in der Umgebung kurzzeitig in einer Raum-Zeit-Spalte gefangen hält. Betroffene Schiffe können sich also weder bewegen noch Waffen abfeuern. **Intern:** Nach Aktivierung sind alle Schiffen im Wirkungsradius bewegungslos. Alle Schiffe erhalten während der Wirkungsdauer einen optischen Effekt. Nach Ende der Wirkung fliegen alle Schiffe mit ihrer ursprünglichen Geschwindigkeit und Richtung weiter.	Längere Wirkungsdauer, höhere Reichweite
	7 ZWA: Ab 100 Artefakte. Wirkung: Das Schiff kann in alle Systeme springen.	Nicht vorhanden

Taktiken der einzelnen Rassen

Jede der sechs Rassen im *Darkstar One*-Universum hat eine eigene Art zu fliegen und eine eigene Taktik. Die folgenden Abschnitte verraten, worauf Terraner, Oc'To und Co. setzen.

Terraner

Die Erdlinge fliegen meist direkt auf Sie zu, feuern mit den Bugwaffen und später auch mit Raketen. Beim Abdrehen schlagen die Burschen einen Haken oder fliegen besonders enge Kurven. Der terranische Bossgegner wendet die Taktik „Frontalsliding" an. Er dreht sich im Flug, gleitet rückwärts und feuert dabei alle Bugwaffen ab.

Mortok

Die Mortok besitzen keine Bugwaffen, sondern nur Geschütztürme. Oft greifen sie von der Seite an. Falls ein Mortok seinen Verfolger nicht abschütteln kann, zündet er einen Rückwärtsschub, um wieder neben ihn zu kommen und ihn weiter anzugreifen. Der Bossgegner benutzt die Taktik „Power Charge", um fünf Sekunden lang seine Geschütztürme extrem aufzuladen. Der nachfolgende Angriff ist dann sehr stark. Wichtige Zusatzinformation: Wenn Sie an dem Boss vorbeiziehen, bricht er seinen Spezialangriff meistens ab.

Raptor

Die Raptoren fliegen immer frontal auf Sie zu. Sie kombinieren dabei Ionen-Waffen und Swarm-Raketen, um zunächst Ihre Schilde auszuschalten und Sie danach mit den Geschossen zu erledigen. Nach hinten werfen sie gefährliche Minen ab. Achtern kann der Bossgegner mit dem „Missile Attack" mehrere Raketen abfeuern, was Ihnen unter Umständen enormen Schaden zufügt.

Oc'To

Die Außerirdischen mit dem seltsamsten Namen Oc'To werfen kleine Drohnen ab, die selbstständig auf den Gegner feuern. Zudem fliegen sie zum Teil sehr enge Kurven, die Sie ordentlich unter Druck setzen. Das Schiff des Oc'To-Boss setzt mehrere Spezialdrohnen aus, die das Hauptschiff umkreisen und auch nach hinten auf den Spieler feuern.

Arrack

Das Insektenvolk Arrack besitzt die Fähigkeit, urplötzlich die Position im Raum zu verändern. Dadurch sind den Widerlingen natürlich hinterhältige Attacken möglich. Der Bossgegner benutzt dieses Manöver sogar mehrmals hintereinander, um dann unvermittelt frontal auf Sie zuzufliegen und anzugreifen. Seien Sie unbedingt auf der Hut!

Thul

Die Spezialfähigkeit der abgehobenen Thul ist die Tarnung. Lediglich im Moment des Angriffs sind deren Schiffe für Sie zu erkennen. Danach drehen sie ab und aktivieren sofort wieder ihre Tarnvorrichtung. Der Thul-Boss erzeugt ein holografisches Abbild seines Schiffs, das dann in die entgegengesetzte Richtung fliegt, um Sie zu verwirren. Fallen Sie nicht darauf herein.

Manuel Grundmann / Christian Schlütter



Jede Raumstation hat eine bestimmte Technologiestufe, die bestimmt, was Sie dort kaufen können.



Im Easter-Egg-System treffen Sie auf die Schiffe der Entwickler. Hier der Kreuzer von Daniel Dumont.



Jede Rasse hat ihre eigene Taktik. Sowohl Jäger als auch Bosse verhalten sich nach einem bestimmten Schema.

Ghost Recon 3

Um dem Terror-Regime in GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER kräftig Paroli zu bieten, sollten Sie ein paar Tricks beherrschen. Wir zeigen Ihnen, welche Kniffe besonders hilfreich sind.

AUF IN DEN KAMPF

Mehr Platz

Neben der Primär- und Sekundärwaffe gibt es noch einen weiteren, unbenutzten Platz. Dort verstauen Sie Munition und Granaten. Achten Sie jedoch auf das Gewicht: Je mehr Sie tragen, desto langsamer sind Sie.

Wunderheilen

Da es im Spiel keine Heilpakete gibt, ist es schier unmöglich, unbeschadet durch die Levels zu gelangen. Es existiert jedoch eine Möglichkeit, die Wunden zu schließen und den Feinden wieder mit aufgeladenen Lebenspunkten auf den Pelz zu rücken. So geht's: Wenn Sie an einem Checkpoint angelangt sind, beenden Sie die laufende Partie und laden den Spielstand erneut. Sie stellen fest, dass Sie vollkommen genesen in den Kampf zurückkehren.

Waffenwahl

Für jede Situation hält *Ghost Recon 3* die entsprechenden Geräte und Waffen parat. Die komfortabelsten Knarren sind die Scar-L und die XM8. Beide Fabrikate können im Gegensatz zum restlichen Arsenal auch gegnerische Munition verwenden. Falls Sie also einmal zu schießwütig waren und Ihre eigene Munition nicht ausreicht, bedienen Sie sich an den Magazinen der von den Gegnern fallen gelassenen Wummen. Besonders empfehlenswert ist ein Zielfernrohr. Mit Hilfe dieser Vorrichtung gelingen Ihnen sehr viel präzisere Treffer. Widmen wir uns nun der Flug-Drohne. Diese ist eine besonders wichtige Begleiterin im Kampf gegen die rebellischen Truppen. Aber lesen Sie selbst!

Drohnen

Die elektronischen Aufklärer sind nur in bestimmten Missionen verfügbar. Richtig eingesetzt retten sie Leben. Schicken Sie diese Drohnen immer voraus, um gegnerische Einheiten auszumachen – bevor Sie sich selbst in Bewegung setzen! Die Cyber-Helferlein entdecken jedoch nicht immer jeden Feind. Also verlassen Sie sich besser nicht ausschließlich auf deren Arbeit, sondern durchqueren das Einsatzgebiet mit äußerster Vorsicht und wachsamen Augen.

Die Kollegen

Wenn Sie am Ende eines Einsatzes auf eine besonders gute Bewertung Wert legen, hilft dieser Tipp: In einigen Situationen ist es ratsam, die KI-Kollegen hinter sich zu lassen. Manchmal gehen diese nämlich sehr stumpfsinnig vor und ballern auf alles, was sich bewegt. Der MG-Schütze verwendet mit Vorliebe Dauerfeuer, das Wort Vorsicht hat er aus seinem Wortschatz verbannt. Der Scharfschütze hingegen kann in vielen Situationen äußerst praktisch sein. Sobald er einen Gegner entdeckt, legt er an und pustet dem Widersacher mit einem Schuss das Lebenslicht aus. Zwar ist es Ihren Vorgesetzten egal, wie viele virtuellen Kollegen Sie unterwegs verlieren, es macht sich jedoch nicht gut in Ihrer Statistik. Deckungssuche klappt in manchen Situationen recht gut, oftmals stellen sich die KI-Fuzzis aber auf die offene Straße und lassen sich abschießen. Das können Sie auch nicht durch gezielte Befehle verhindern. Haben Sie sich einen Ort ausgesucht, an dem sich einer Ihrer Recken postieren soll, begibt er sich mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht dorthin. Viel lieber sucht er sich eigenmächtig einen Platz im direkten Umkreis. Die Wahl dieses Platzes scheint willkürlich, ab und an wählt die KI Orte, die ungünstiger kaum sein können. Zwar halten die Soldaten wesentlich mehr Treffer aus als Sie, unsterblich sind die Mitstreiter aber nicht. Kurz: Wenn Ihnen die Statistik wurst ist, nehmen Sie Ihr Team dauerhaft mit. Ansonsten stellen Sie die Heinis irgendwo sicher ab, machen alles allein und keine Verluste trüben Ihre Bewertung.

MG-Stellungen

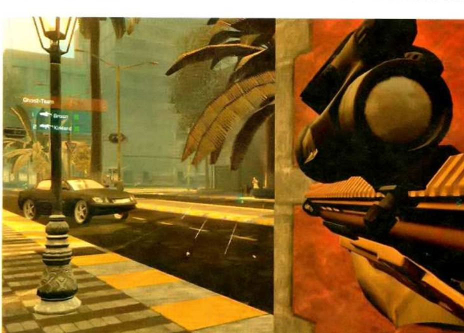
Verschanzte MG-Schützen auszuschalten, das ist eine wahre Kunst. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Herren über den Jordan zu schicken. Entweder Sie nutzen das Zielfernrohr Ihrer Primärwaffe und zielen genau zwischen die Sichtschlitze oder Sie nutzen den Granatwerfer, um die Stellung mit allem Drum und Dran dem Erdboden gleich zu machen. Passen Sie aber auf, dass der Schütze Sie nicht entdeckt, denn nach wenigen Schüssen segnen Sie das Zeitliche. Ihr Alter Ego kann das MG-Nest auch ablenken. Dazu weisen Sie einen Kollegen an, von einer Straßenseite auf die andere zu laufen. Während er das tut, postieren Sie sich so, dass Sie den Schützen direkt im Visier haben. Da dieser das Feuer auf Ihren Kollegen konzentriert, bekommen Sie ein kleines Zeitfenster, um den Gegner auszuschalten. Flankieren ist oft eine gute Taktik, allerdings nicht immer praktikabel. Sehen Sie deshalb auf der taktischen Karte nach, ob es möglich ist, sich von der Seite an MG-Stellungen heranzumachen.

Entfernung einschätzen

Für den Granatwerfer ist es wichtig, genau zu schätzen, wie weit ein Gegner entfernt ist. Um das zu vereinfachen, stellen Sie sich einfach ein Objekt vor, dessen Ausmaße Sie kennen. Einen BMW der 3er-Serie haben die meisten bestimmt schon einmal zerkratzt. Das Auto ist viereinhalb Meter lang. Wenn der Gegner also zehn Längen entfernt ist, stellen Sie den Granatwerfer auf die Entfernung 45 ein und drücken ab. Dass Ihre eigenen Team-Kameraden



G

Um bestmöglichst geschützt gegen die Gegner vorgehen zu können, nutzen Sie die „Um die Ecke schielen"-Tasten. Schließlich lauert der Feind immer und überall!



Sobald Sie Feindstellungen auf der Taktikkarte entdecken, sollten Sie sichere Flankierungsmöglichkeiten suchen. Gassen oder herumstehende Fahrzeugwracks eignen sich zum Beispiel.

nicht im Weg herumstehen sollten, erklärt sich von selbst.

Die taktische Karte

Nutzen Sie in jedem Fall die taktische Karte. Auf dieser entdecken Sie Feinde schon auf große Entfernung. Mit dieser gewonnenen Übersicht koordinieren Sie Ihr Team wesentlich komfortabler als aus der Ego-Perspektive. In dieser Ansicht geben Sie allen Einheiten Befehle und sehen die Auswirkungen in Echtzeit.

Deckung

Deckung ist wichtig in *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nicht zu nah an einer Wand stehen. Da die Waffe im Spiel als 3D-Modell berechnet ist, können Sie nicht schießen, wenn Sie zu nah an einer Barriere stehen. Bewegen Sie sich ein Stück weg und Ihre Waffe steht Ihnen wieder zur Verfügung.

Hinwerfen

Um möglichst schnell zu einer Deckung zu gelangen, rennen Sie los und schmeißen sich kurz vor dem Ziel mithilfe der **Strg**-Taste auf den Boden. Sie rutschen noch ein wenig auf dem Bauch und kommen dann in gewünschter Position an.

Mehrspieler

Um im Mehrspieler-Modus eine Mission möglichst erfolgreich zu absolvieren, legen Sie von vornherein fest, welcher Spieler die Team-Koordination übernimmt. Schließlich heißt es „Game over", falls der Anführer ins virtuelle Gras beißt. Deshalb ist es hier essenziell, dass die anderen Mitstreiter den Befehlen des kommandierenden Spielers folgen wie PC-ACTION-Redakteure ihrem Vorturner, um möglichst geordnet in die Schlacht zu ziehen. Ausgeprägter Mannschaftsgeist ist das A und O, Einzelgänger bringen das Team schneller unter der Erde, als sie „Amen" sagen können. Amen!

Grafikpracht

Ihr Rechner ist noch nicht vollkommen ausgelastet? Dann haben wir was für Sie! Da im Spiel die Detailstufe „Mittel" das Höchste der Gefühle ist, fragt man sich unweigerlich, ob da nicht doch noch mehr geht. Die Antwort: Ja, tatsächlich – und zwar durch die Modifikation der Datei renderer_settings.xml. Bevor Sie aber daran herumfummeln, fertigen Sie besser eine Sicherungskopie an.

- Gehen Sie in den Ordner **C:\Programme\Ubisoft\Ghost Recon Advanced Warfighter\Data\settings**.
- Öffnen Sie die Originaldatei **renderer_settings.xml** mit dem Texteditor.
- Suchen Sie den Eintrag **<variable name ="texture_quality" value="medium"/>**.
- Ersetzen Sie **medium** durch **high**.

Sebastian Thöing

Die Waffen und ihre Konfiguration

Welche Knarre zu welchem Spielertyp passt und was es bei der Auswahl zu beachten gilt!



1. Scar-L mit Kampfvisier und Granatwerfer
Hier sehen Sie die Scar-L mit Kampfvisier und Granatwerfer. Der Granatwerfer verfügt über eine ordentliche Durchschlagskraft, verringert jedoch die Präzision der Waffe. Dem wirken Sie mit dem Visier entgegen. Mit der Scar-L können Sie gegnerische Munition aufsammeln und wiederverwerten. Ohne Schalldämpfer ist die Waffe eine solide Grundlage.



2. Scar-L mit Kampfvisier
Die Scar-L ohne Granatwerfer, aber mit Kampfvisier: Die Durchschlagskraft ist verringert, dafür können Sie wesentlich präziser mit der Knarre hantieren. Mit dem optionalen Vordergriff verbessert sich außerdem die Stabilität. Wägen Sie genau ab, wann Sie den Granatwerfer montieren.



3. MK48 LMG
Die MK48 LMG ist die Waffe mit der höchsten Feuerrate und der maximalen Durchschlagskraft. Negativ wirkt sich jedoch ihr immenses Gewicht aus, auch die Präzision lässt zu wünschen übrig. Nur wahre Frontschweine und Kollege Ahmet Iscitürk wählen diese Waffe. Modifizierungen lassen sich an der MK48 übrigens nicht vornehmen.



4. M99 Sniper
Wenn Sie im Kampf eher auf die hinterhältige Tour stehen, dann greifen Sie zur M99. Aus großer Entfernung ist sie dank ihrer unglaublichen Präzision und hohen Stabilität unbezahlbar. Aber das Teil ist verdammt schwer – überlegen Sie also genau, welche Sekundärwaffe es denn sein soll. Auf eine hohe Feurrate verzichten Sie mit der M99 ebenfalls.



5. MR-C
Die MR-C ist in Kombination mit einem Kampfvisier überaus präzise. Hinzu kommt eine hohe Stabilität und geringes Gewicht. Dadurch sind Sie in der Lage, eine starke Sekundärwaffe einzupacken und wählen im dritten Fenster nach Belieben aus. Im Endeffekt halten Sie mit der MR-C eine durchschnittlich gute Waffe in den Händen.



6. M8 Compact
Die M8 Compact ist eine der kräftigsten Sekundärwaffen, aber nicht sehr präzise. Ein Kampfvisier dürfen Sie nicht montieren. Der optionale Schalldämpfer ist hingegen gut für leise Angriffe. Sie können neben den beiden Gewehren auch Pistolen einstecken. Diese sind jedoch bei Weitem nicht so flexibel wie die M8 Compact oder die MP55D.



7. MP55D
Im Gegensatz zur M8 Compact bietet die MP55D eine wesentlich höhere Präzision, vor allem, wenn Sie das Kampfvisier montieren. Allerdings ist die Durchschlagskraft gemindert. Ohne Visier erweist sich die MP55D im Vergleich zur M8 Compact jedoch als die schlechtere Sekundärwaffe.



8. Granaten
Falls Sie an Ihrer Waffe einen Granatwerfer befestigt haben, sollten Sie im dritten Fenster zu den Granaten tendieren. Wahlweise packen Sie aber auch weitere Munition ein. Stellt das Spiel Ihnen optional einen Raketenwerfer zur Verfügung, können Sie darauf zurückgreifen – dieser ist allerdings sehr schwer.

Heroes of Might and Magic 5

Ja, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 ist schwer wie die Hölle. Umso mehr freuen Sie sich hoffentlich über unsere Komplettlösung, die wir mühevoll für Sie erarbeitet haben.

HELD ZU SEIN BEDARF ES VIEL

Für Anfänger

„Nichts ist härter als das Leben": Dieser Spruch gilt heute nicht mehr. Nichts ist härter als *Heroes of Might and Magic 5*! Auf der leichtesten Stufe warten zumindest weniger große Heerscharen auf Sie, was es Ihnen erleichtert, die gegnerischen Truppen zu besiegen. Anfänger sollten also auf jeden Fall die einfachste Schwierigkeitsstufe wählen.

Wegelagerer

Setzen Sie nicht allein auf die in Ihrer Basis rekrutierten Einheiten. Schauen Sie sich jedes kleine Versteck an, überall könnten Krieger darauf warten, dass Sie sie entdecken. Auf Höfen harren Bauern – die sind zwar qualitativ schlecht, in großer Zahl aber hilfreich. Versäumen Sie es auch nicht, Ihre Einheiten ständig aufzuwerten. Das bringt einen weiteren Vorteil im Kampf gegen den Feind.

Wirtschaft

Ohne eine florierende Wirtschaft läuft weder in Deutschland noch in *Heroes 5* etwas. Kurbeln Sie also die Wirtschaft an, bevor Sie beim Städebau gnadenlos auf Kriegsmaschinerie setzen.

Selbst steuern

Vertrauen Sie bei der Wegfindung nicht ausschließlich dem Computer. Es kommt vor, dass er für einen eigentlich kurzen Weg aufgrund eines bescheidenen, im Weg stehenden Gegners einen langen Umweg geht. Meist sind Sie jedoch so stark, dass eben dieser Gegner keine Gefahr für Sie darstellt. Steuern Sie Ihren Helden also lieber selbst.

Erfahrung ist alles

Wägen Sie bei jedem Levelaufstieg ab, was Ihnen wichtiger ist: Geld oder Erfahrung. Generell ist Erfahrung mehr wert: Dadurch haben Sie in Kämpfen bessere Karten und können dem Gegner zeigen, wo der Hammer hängt! Sebastian Thöing





I

Kampagne Haven: Mission 1 - Die Königin

In der ersten Mission folgen Sie schlicht und einfach den Anweisungen, die Sie erhalten. Mit „Die Königin" haben Sie die leichteste Mission des Spiels vor Augen. Lockerer geht's nicht.

1 An dieser Stelle starten Sie Ihre ersten Schritte in *Heroes of Might and Magic 5*. Folgen Sie dem Weg, bis Sie auf den ersten Gegner treffen, den Sie hoffentlich stilecht über den Jordan befördern. Unterwegs möchte sich jemand zu Ihnen gesellen. Nehmen Sie das Angebot dankend an: Jede Truppenerweiterung erhöht die Chancen auf den Sieg. Auf Ihren Reisen stoßen Sie immer wieder auf Gold. Nehmen Sie wie ein Rentner auf Kaffeefahrt alles mit, was Sie kriegen können. Nur so kriegen Sie die hungrigen Mäuler Ihrer Armee gestopft.

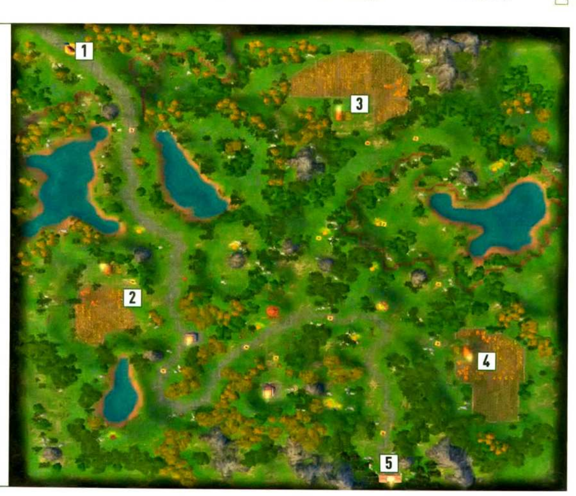
2 Ein Bauernhof! Da gibt es zwar nichts zu futtern, ein paar Landmänner sind aber für den Kampf gerüstet und wollen mit Ihnen ziehen und mal richtig was erleben. In der Nähe lassen sich Truppen rekrutieren. Je mehr, desto besser. Entdecken Sie auf Ihrer Reise Holz, sacken Sie es unbedingt ein, auch wenn es Ihnen in der ersten Mission noch recht wenig bringt. Vertrauen Sie uns!

3 Um noch mehr Einheiten zu bekommen, sollten Sie einen Abstecher in den Norden machen. Auf dem verlassenen Bauernhof warten kriegslustige Bauern auf ihren Einsatz. Nicht weit von diesem Ort entfernt befindet sich etwas Gold. Ihnen steht langsam der Sinn nach einem kleinen Scharmützel? Bitte sehr, hier dürfen Sie sich austoben.

4 Am letzten Bauernhof dieser Karte machen Sie erneut Halt. Nehmen Sie die Landeier mit!

5 Jetzt sollten Sie die in der Mission geforderten 100 Bauern und 25 Soldaten beisammen haben!





Kampagne Haven: Mission 2 - Rebellion

In dieser Mission nehmen Sie die ersten richtigen Eroberungszüge vor. Ihre Aufgabe lautet: Erobern Sie Starkbogen und Aschenwalt und heuern Sie 100 Bogenschützen an.

1 Im tristen Ödland beginnen Sie die Mission. Direkt am Anfang rekrutieren Sie die ersten Bogenschützen. Die kommen doch wie gerufen! Achten Sie stets darauf, die Karte aufzudecken.

2 Schon wieder ein Bauernhof. Auch hier möchten ein paar Willige in Ihren Dienst treten.

3 Halten Sie sich nicht weiter mit Kleinigkeiten auf! Ab geht's nach Starkbogen, schließlich wartet ja auch noch Aschenwald auf Sie. Endgegen dem Namen sind die Gegner allerdings nicht stark: Ziehen Sie weiter, sobald Sie die Feste genommen haben. Sie bauen Ihre Stadt aus und rekrutieren Soldaten. Reißen Sie sich auch die Sägemühlen und die Minen in der Umgebung unter den Nagel.

4 Noch ein Hof! Noch mehr Männer! Auch mitnehmen! Los!

5 Eine Rekrutierungsstation. Hier erhalten Sie wieder Bogenschützen-Nachschub. Unbedingt aufsuchen!

6 In der Nähe von Aschenwald sind weitere Bauernhöfe. Alle besuchen! Sie kennen ja inzwischen die Prozedur ...

7 Aschenwald! Nehmen Sie die Stadt ein, genügend Bogenschützen sollten Sie haben – dann ist das kein großes Problem. Und nie vergessen: Sie sind ein Held!





Kampagne Haven: Mission 3 - Die Belagerung

Jetzt geht es zum ersten Mal richtig zur Sache. Der computergesteuerte Gegner heizt Ihnen kräftig ein. Also machen Sie sich auf, ihm mit einer Horde Paladine in den feurigen Hintern zu treten! Auf in den Kampf, Torrero!

1 Endlich sind Sie zum ersten Mal Herr einer eigenen Stadt. Bauen Sie Aschenwald aus! Um direkt mit Truppen in den Kampf zu ziehen, besuchen Sie die drei umliegenden Höfe. Die Bauern warten nur darauf, Ihnen im Kampf zu helfen. Zentral zwischen den Höfen finden Sie eine Rekrutierungsstation. Dort werben Sie weitere Männer zur Verstärkung an.

2 Um möglichst stark in den Endkampf zu ziehen, rüsten Sie bereits jetzt auf. Bauen Sie den Turnierplatz zum Orden der Paladine aus. Die sind in einer Schlacht nicht zu unterschätzen und hauen ordentlich zu. Dazu erobern Sie ein paar Sägemühlen und Minen, sammeln Rohstoffe und werten Truppen in Aschenwald auf. Besonders in der näheren Umgebung der Stadt finden Sie einige sehr nützliche Rohstoffquellen und weitere Höfe sowie Rekrutierungsstationen. Damit rüsten Sie Ihre Armee kostengünstig auf und brauchen nicht immer in die Stadt zurückreisen, um Kämpfer aufzulesen. Hier bietet es sich an, einen zweiten Helden anzuwerben. Einer zieht los und kümmert sich um Nachschub, der andere bleibt zu Hause und kümmert sich um die Kleinen. In der Nähe finden Sie auch einen Handelsposten.

3 Vernichten Sie die bösen Inferno-Kundschafter. Sie erkennen die Biester an ihrer leicht rötlichen Farbe. Haben alle Viecher das Zeitliche gesegnet, erscheint im Nordosten der Karte Obermacker Kraal und will Sie herausfordern. Nichts lieber als das! Stellen Sie sich mit Ihrer schlagfertigen Armee gegen den Unterwelt-Fürsten und zeigen Sie dem Typen, dass Sie Eier aus Stahl haben.





Kampagne Haven: Mission 4 - Die Falle

Die vierte Mission ist gleichzeitig die erste komplexe Mission mit aufeinander folgenden Zielen. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, weisen wir Ihnen den Weg wie ein Leuchtturm den Schiffen.

1 Ohne Dach über dem Kopf starten Sie diese Mission und fangen direkt an, bei den ersten fünf Höfen anzuklopfen. Wie immer stellt man Ihnen einige Bauern zur Seite, die mit Ihnen in den Kampf ziehen. Um für Nachschub zu sorgen, erobern Sie die Sägemühle in der Nähe des westlichen Hofes.

2 Hier in der näheren Umgebung finden Sie eine Rekrutierungsstation und einen Hof. Natürlich stocken Sie Ihre Armee wieder auf. Besuchen Sie unbedingt das Haus direkt neben der Rekrutierung. Dort lassen Sie Ihre Truppen aufwerten. Dadurch sehen die Gegner im Kampf älter aus wie der PC ACTION-Objektleiter.

3 Laut Zielvorgabe ist Lichtenwald zu erobern. Das lassen Sie sich natürlich nicht zweimal sagen und rennen gen Norden. Dort angekommen, hat man zwar kein feierliches Sektfrühstück vorbereitet, das Empfangskomitee bestehend aus leicht verdaulichen Feinden lässt jedoch nur wenig Wünsche offen. In null Komma nichts haben Sie Lichtenwald erobert und kümmern sich als neuer Herrscher der Stadt um den Ausbau.

4 Wie so oft in *Heroes 5* ist die Sekundäraufgabe fest mit den Primärzielen verbunden. Um Alarons Armee zu treffen, müssen Sie über den Fluss. Da aber irgendein Spinner die Brücke in die Luft gejagt hat, begeben Sie sich auf die Suche nach einer Alternative. Was liegt da näher, als mit einem blinden Mann zu sprechen, der angeblich eine Möglichkeit kennt? Also nichts wie hin. Sie finden den Kerl südwestlich von Lichtenwald. Der Kollege rät, dass Sie etwas weiter im Süden die Unterwelt betreten sollen. Das ist einer der insgesamt drei Eingänge hinab in die Dunkelheit und auch der lohnenswerteste. Sie finden sonst nur ein paar Gegner und wenige Belohnungen. Da gibt es also wenig zu überlegen, wo Sie hinabsteigen ... Stellen Sie sicher, dass Sie ein paar kräftige Jungs an Ihrer Seite haben.

5 Unten angekommen, schlagen Sie direkt die Richtung Nordost ein und schauen sich an der Krypta um. Sie erledigen die feindliche Armee und erhalten Ihre Belohnung: die Stiefel der Levitation. Damit soll es Ihnen angeblich möglich sein, übers Wasser zu laufen. Ob das in Ihrem Fall gut geht?

6 Atmen Sie tief durch, Sie sind wieder an der Oberfläche. Nun aber schnell ans Ufer und hinein ins beziehungsweise hinauf aufs kühle Nass: Sie stellen fest, dass die Latschen wirklich funktionieren und überqueren so trockenen Fußes den Fluss. Halten Sie sich neben der Brücke, dann verlaufen Sie sich nicht. Sie können nicht verhindern, in eine Falle zu tappen. Genießen Sie die Zwischensequenz.



Kampagne Haven: Mission 5 - Sturz des Königs

So kann es kommen. Nichts ahnend sind Sie in einen Hinterhalt geraten und wollen da nun wieder raus. Aber wie? Retten Sie zunächst mal Isabel – und zwar schnell. Das Ultimatum läuft nur exakt eine Woche.

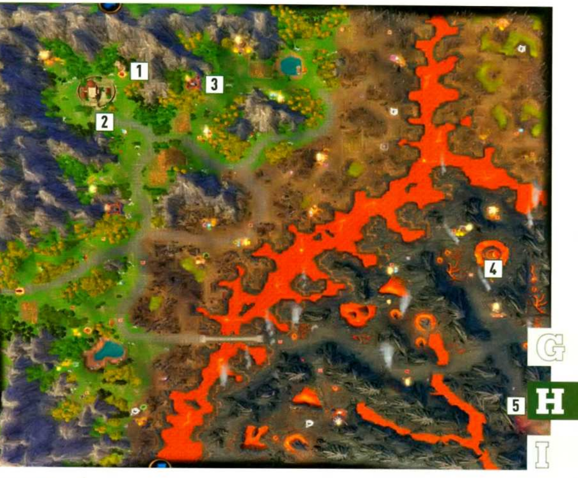
1 Eiderdaus! Das haben Sie nun davon. Hätten Sie nicht auf PC ACTION gehört, wären Sie jetzt nicht in dieser Situation, sondern in einer schlimmeren ... Wir können Sie beruhigen, das ist keine Finte von uns, sondern so gewollt. Um Isabel möglichst flink aus den Fängen des Bösen zu befreien, reisen Sie schnellstmöglich nach Braunmoor. Haben Sie genug Zeit und ausreichend Truppen, erobern Sie zuerst die Stadt und befreien danach die Lady. Haben Sie es eilig, retten Sie zuerst die Holde aus den Klauen der Unterdrücker. Sie finden sie rechts der Stadt im Kerker eingesperrt. Aus Zeitmangel verschieben Sie die ausgelassene Wiedersehensfeier besser – und widmen sich der Mission.

2 Kaum haben Sie die Frau befreit, tauchen Probleme auf – aber nicht in Form von Zellutitis oder Zickentum: Dämonen wollen Ihnen an den Kragen! Sehen Sie zu, wie Sie Braunmoor verteidigen!

3 Wehren Sie alle Aggressoren ab und beginnen Sie erst dann Ihren Feldzug, wenn Sie sicher sind, genügend Truppen zu haben. Vorher errichten Sie das mächtige Artefakt Ashas Träne – dazu besuchen Sie jedoch erstmal drei Obelisken, um die Puzzlekarte zu verstehen. Suchen Sie nach dem Schatz und kehren anschließend nach Braunmoor zurück. Nun bauen Sie das entsprechende Gebäude und ein Primärziel ist erledigt. Wir sind stolz auf Sie!

4 Nun soll Sir Godric zu Nicolai stoßen – da sind zwei Armeen vonnöten. Isabel reitet vor und schlägt eine Bresche, Godric reitet hinterher. Ignorieren Sie unbedingt die Dämonenstadt, Sie haben keine Chance gegen die dort hausenden Gegner.

5 Die südliche Garnision ist einzunehmen, erst dann kann der Kampf zwischen Nicolai und Agrael beginnen: Das Ende der ersten Kampagne.



G H I



Kampagne Inferno: Mission 1 - Der Verrat

Nun schlüpfen Sie in die Rolle von Agrael. Dieser hat Nicolai auf dem Gewissen. Sir Godric jagt den Dämonenfürsten gnadenlos über die Karten. Was geschieht mit Ihrem Alter Ego?

1 Sie starten im Norden. Machen Sie sich flugs in Richtung Süden auf, um den Weg nach Sheog zu finden. Sir Godric erscheint nach spätestens drei Runden auf der Karte und macht Jagd auf Sie. An der Hütte von Magnus decken Sie am Besten die Karte ein wenig auf. Im Anschluss geht es weiter Richtung Süden. Dort suchen Sie die Garnison auf.

2 An der Garnison angekommen, wenden Sie sich gen Osten, bis Sie den roten Grenzposten erreichen. Dummerweise ist dieser verschlossen, ein Schlüssel muss her. Sie gehen also nach Norden und suchen das Schlüsselmeisterzelt auf. Räumen Sie die bösen Horden aus dem Weg. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und hüpfen Sie durch das Portal direkt rechts neben dem Zelt. Sie landen wieder in der Nähe des Grenzpostens. Sie gehen hindurch und betreten die Unterwelt. Vergessen Sie nicht, auf dem Weg zum Zelt Einheiten zu rekrutieren.

3 In der Unterwelt angekommen, sollten Sie bereits Gold angesammelt haben. Das haben Sie für Rekrutierungen auch bitter nötig. Diese können Sie in den im Norden gelegenen Türmen tätigen. Bleiben Sie immer auf dem Weg, bis Sie die Treppen nach Sheog finden. Dort erwartet Sie ein harter Kampf gegen Fürst Erasial. Sie sollten genügend Truppen beisammen haben, um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen. Anschließend geht es ab nach Sheog.



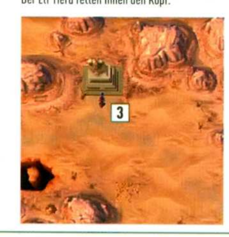
Kampagne Inferno: Mission 2 - Das Versprechen

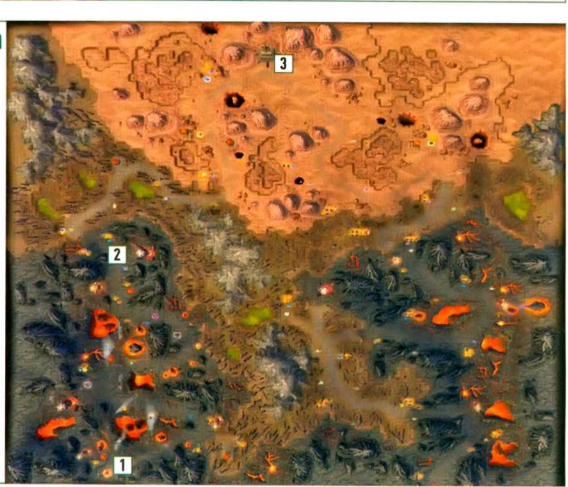
Für echte Kampfschweine ist diese Mission die wahre Freude. Viele Auseinandersetzungen und schweißtreibender Wettbewerb erwarten Sie. Es gilt, das Greifenherz zu erobern.

1 Gerade noch verfolgte Sie Godric und nun lässt man Ihnen schon wieder keine Ruhe. Immer im Stress Ihr Protagonist, der gute Agrael. Diesmal sollen Sie das Greifenherz erlangen – bevor es Konkurrent Veyer in die Hände fällt. Schnelligkeit ist also alles. Sie starten im Südwesten und schlagen sich nach Norden durch.

2 Bleiben Sie auf der Straße und nehmen Sie die Rekrutierungsstation ein. Dort rüsten Sie Ihre Armee wieder auf. Beachten Sie, dass Sie von Anfang an den Zauberspruch Phantomarmee auswählen können. Sehr hilfreich im Kampf gegen die bösen Schergen. Werben Sie jedoch zuerst so viele Leute wie möglich an. Vergessen Sie alles, was um Sie herum stattfindet. Ihr einziges Ziel ist das Greifenherz, sonst nichts.

3 Held Stephan erwartet Sie an der Krypta. Der erste schwere Kampf der Mission. Gehen Sie taktisch vor. Die Erzengel des Gegners sind stark und die Fernkämpfer setzen Ihren Truppen ordentlich zu. Vernichten Sie diese beiden Einheitentypen unbedingt zuerst – nur dann haben Sie eine reelle Chance. Ist dieser Kampf überstanden, kommt Veyer an und will mit Ihnen spielen – aufgrund Ihrer herben Verluste ein aussichtsloser Kampf. Nicht verzagen und abwarten lautet hier die Devise. Der Elf Tieru retten Ihnen den Kopf.





Kampagne Inferno: Mission 3 - Die Eroberung

Eroberungen stehen hoch im Kurs, jedenfalls in dieser Mission. Machen Sie sich auf eine Aufgabe gefasst, die es wirklich in sich hat. Neben einigen Stunden Zeit sollten Sie auch stahlharte Nerven mitbringen.

1 Sie sind mit einer eigenen Stadt gesegnet, diese können Sie aber getrost vergessen. Bauen Sie sie nur minimal aus und konzentrieren Sie sich noch in der ersten Spielwoche auf die Garnison in der Nähe der Stadt. Schlagen Sie sich durch die Bresche und reisen Sie dann in die nahe gelegene Stadt Wenlan.

2 Nehmen Sie Wenlan ein und bauen Sie, was das Zeug hält. Rohstoffe finden Sie in der direkten Umgebung genügend. Setzen Sie direkt nach der Wirtschaft auf den Militärteil. Drachen sind in dieser Mission unersetzlich. Bauen Sie deshalb so schnell wie möglich einen Drachenschrein.

3 Kurze Zeit nach der Eroberung stellen Sie Feindaktivitäten fest. Bereiten Sie sich von Anfang an auf schwere Kämpfe vor und verschanzen Sie sich in Wenlan.

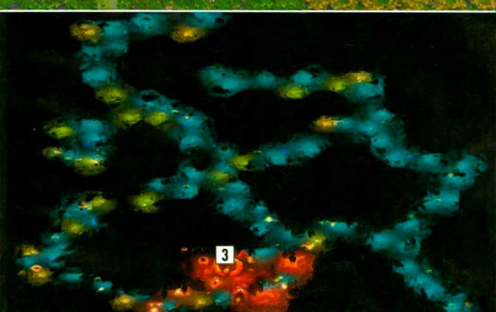
4 Haben Sie den ersten schweren Angriff überstanden, geht es weiter in den Norden; dort nehmen Sie die nächste Stadt ein. Rekrutieren Sie ein paar Truppen und ziehen Sie gen Osten.

5 Sie schauen bei den Druiden an der Quelle vorbei und besiegen die Naturfuzzis. Im Anschluss nehmen Sie die letzte Elfenstadt ein – und schon ist die Mission beendet.









Kampagne Inferno: Mission 4 - Das Schiff

Setzen Sie Kaffee oder Tee auf – denn nun können Sie sich auf ein paar gepfefferte Stunden Spielspaß einstellen.

1 Besuchen Sie zuerst das Magus-Haus, um die Karte ein wenig aufzudecken und den Eingang in die Unterwelt zu finden. Schauen Sie sich unbedingt um und greifen Sie die ersten Gegner an. In der Nähe finden Sie auch die Möglichkeit, Ihr Glück aufzubessern.

2 Hinein in die Unterwelt. Dort schlagen Sie sich durch und versuchen die Verluste so gering wie möglich zu halten. Nehmen Sie die Stadt ein und bauen Sie diese aus. Sie finden in der Nähe ein paar Rekrutierungsstationen. Schauen Sie dort vorbei.

3 In Ur-Nebyrizias rüsten Sie Ihre Armee auf und reisen dann in die Mitte der Unterweltkarte. Dort wollen ein paar Schattendrachen mit Ihnen reden. Erobern Sie Hallin an der Oberwelt und heuern Sie 100 Jäger an. Damit geht es dann zurück zu den Drachen.

4 Nun stellen Sie eine sehr starke Armee zusammen, um Erewell zu erobern. Das ist kein leichter Kampf. Rechnen Sie mit einer Übermacht, die dreimal so groß ist wie Ihre Armee. Zuerst schalten Sie alle Fernkämpfer aus, dann versuchen Sie, die Feste zu stürmen. Viel Erfolg!

Kampagne Inferno: Mission 5 - Agraels Entscheidung

Jetzt geht es haarig zu! Nehmen Sie so viel Gold wie möglich mit auf die Reise. Das ist Ihre einzige Geldquelle.



1 Durch Magie ist der Nebel zu einer wahren Barriere für Ihr Schiff geworden. Jetzt decken Sie erstmal die Karte auf und reisen danach auf die östlich gelegene Insel, um dort in die Unterwelt zu gelangen.

2 Nun geht es direkt in den Südosten, von da aus wieder ab in die Oberwelt. Rekrutieren Sie ein paar Inferno-Einheiten. Warten Sie eine Woche und holen Sie sich dann erneut den dringend benötigten Nachschub. In der Unterwelt marschieren Sie nun in den Nordwesten. Die Treppe hoch, dann zur nächsten Magus-Hütte. Bauen Sie ein Boot und fahren Sie damit zuerst zur Insel im Südwesten. Rekrutieren Sie dort ein paar Einheiten und reisen Sie dann mit dem Boot zur Insel im Westen, die Sie vorher mit der Magus-Hütte entdeckt haben.

3 Auf der westlichen Insel steigen Sie in die Unterwelt hinab, erobern Schätze und biegen an der Gabelung rechts ab zur Treppe. Auf der nordöstlichen Insel wandern Sie in den Süden und erneut in die Unterwelt. Im Norden klettern Sie wieder nach oben. Sie befinden sich nun im nördlichen Teil der mittleren Insel. Gehen Sie dort zur Aussichtsplattform. Danach nutzen Sie das Portal im Nordwesten. Laufen Sie in Richtung Süden, an einer Gabelung nach Norden und dann über die Treppen nach oben. Dort bauen Sie ein Schiff und reisen zur westlichen Insel. Per Magus-Hütte decken Sie erneut das Gebiet auf und begeben sich wieder in die Unterwelt. Kaum sind Sie unten, geht es schon wieder hoch. Bevor Sie mit Tieru sprechen können, schaffen Sie die Smaragddrachen aus dem Weg. Erst wenn Sie diese Biester erledigt haben, erklärt sich der Herr bereit, mit Ihnen zu sprechen. Hier endet Teil 1 unserer Komplettlösung.



The Da Vinci Code: Sakrileg

Sie stecken bei THE DA VINCI CODE: SAKRILEG fest, möchten aber trotzdem zu gerne den geheimen Code von Leonardo Da Vinci knacken? Wir haben für Sie die kniffligsten Stellen gelöst.

LÖSUNGSTIPPS

Level 1: Louvre Museum

• Nach dem Gespräch mit dem Inspektor sollten Sie Saunieres Leiche untersuchen. Achten Sie auf jedes Detail!
• Auf Sophies Visitenkarte befindet sich auf der Rückseite der Code, den Sie ins Handy eingeben.
• Auf der Herrentoilette kombinieren Sie den GPS-Sender aus Ihrem Inventar mit dem Stück Seife, das Sie auf dem Waschbecken finden. Werfen Sie nun den Sender aus dem Fenster.
• Die Lösung für das Anagramm lautet „The Mona Lisa".
• Sie schleichen als Sophie durchs Museum, betätigen die Sicherheitstür und bewegen sich unbemerkt an den Wachen vorbei.
• Untersuchen Sie den herumstehenden Schiebewagen im Nebenraum. Im obersten Fach finden sich Chemikalien. Daneben liegt das gesuchte UV-Licht. Ihre Funde wenden Sie bei der Mona Lisa an und fahren einfach über sämtliche Symbole.
• Die Lösung des darauf folgenden Worträtsels lautet: „Leonardo legte eine Spur, zwischen Bacchus und Uriel in Positur."
• Gehen Sie danach in die Grande Galerie und untersuchen Sie das Bild von Johannes dem Täufer. Auf dem oberen Bildrand liegt der Ring von Sauniere.
• Im Atelier: Geben Sie nacheinander Citinase, Dismutase und Catalase in den Behälter. Das Ergebnis kombinieren Sie mit dem Lappen und benutzen diesen an dem großen, verschmutzten Gemälde.

Level 2: Saint-Sulpice

• Im Zimmer der toten Nonne: Schieben Sie das Bett beiseite und stellen Sie die Buchstaben so zusammen, dass in der mittleren Reihe der Begriff „Sion" erscheint.
• In der Kirche finden Sie gegenüber vom Treppenhauseingang am Boden eine Inschrift. Stellen Sie das Datum auf „Aprilis XI". Nehmen Sie die Figur mit.
• Sie gehen zur Kreuzweg-Nummer sieben und öffnen mit dem Bolzenschneider aus der Abstellkammer die Tür. An der Orgel stellen Sie den Zeiger auf 7:14 Uhr.
• Um das Bodengitter zu öffnen, stellen Sie die jeweiligen Figuren in die Kreuzweg-Station sieben beziehungsweise vierzehn.
• In der Krypta schieben Sie den Sarkophag zur Seite und drücken nun die Steine in der Wand in dieser Anordnung: 4. Stein, 2. Stein, 3. Stein, 9. Stein, 1. Stein, 6. Stein, 5. Stein, 8. Stein, 7. Stein.

Level 3: Normandie-Herrenhaus

• Um die Hunde zu überlisten, zerstören Sie die Holztür zum Lager, holen das Fleisch aus der Kühltruhe und geben es in die Fressnäpfe der Hunde. Danach läuten Sie die Glocke.
• Über das hintere Fenster gelangen Sie in den gegenüberliegenden Raum. Besiegen Sie den Mönch und geben Sie beim Zahlenrätsel 132134 ein.
• Halten Sie im Haus nach Statuen Ausschau.
• Am Kamin im Wohnzimmer setzen Sie die Lilienscheibe in die Einkerbung. Drehen Sie daraufhin die erste Scheibe auf 6, die zweite auf 3, die dritte auf 12 und die vierte auf 9 Uhr.
• Die Lösung des Rätsels über Saunieres Arbeitszimmer heißt: „Jupiter steht ueber Vulkan, Aeneas steht unter Mars, Mars steht zur Rechten Vulkans."
• Im zweiten Stock des Hauses benutzen Sie die Figuren an der Sterntafel. Drehen Sie die Statuen folgendermaßen: Jupiter auf 12, Mars auf 2, Aeneas auf 5, Vulkan auf 10, Amor auf 7 Uhr und Venus (Blick nach unten) in die Mitte. Alle Figuren müssen Venus anschauen.
• In der Grotte zünden Sie in folgender Reihenfolge die Fackeln an: Links unten, links oben, rechts oben, links unten, Mitte oben, links unten, rechts unten (vom Eingang betrachtet).

Level 4: Züricher Bank

• Im Atrium der Bank benutzen Sie den Schlüssel aus Ihrem Inventar. Das später benötigte Passwort lautet „1021". Geben Sie dieses in den Computer ein.
• Untersuchen Sie das Loch an dem Kästchen. Am Schreibtisch finden Sie Büroklammern. Diese benutzen Sie mit dem Loch. Die Lösung für das folgende Kryptex-Rätsel lautet „Gral".
• Nehmen Sie den Fahrstuhl, um zu flüchten.
• Benutzen Sie in den Büros die Sicherheitskarte und geben „867530" ein.
• Im Zimmer von Caroline Chatal untersuchen Sie die linke untere Ecke des Bildes mit UV-Licht und schieben es zur Seite. Mit dem Passwort „728559" öffnen Sie den Safe.
• Im Sicherheitsraum geben Sie das Masterpasswort ein: „260924".
• Am Ende des Abschnitts öffnen Sie die Panzerwagentür mit dem Autoschlüssel.

Level 5: Chateau Villette

• Nach der Konversation mit Teabing begeben Sie sich in den Raum mit den Schilden. Heben Sie das Schild mit dem roten Kreuz auf und gehen Sie damit zur Ritterfigur, die neben dem Gemälde von Artus steht. Ferner bringen Sie das Schild mit dem roten Herzen zur anderen Ritterfigur im Raum.
• Die Sicherheitsschleuse lässt sich mit dem Passwort „Lass" öffnen.
• Platzieren Sie den Kelch mit dem Drachen und stellen Sie ihn auf den Sockel, auf dem „Arthur" steht.
• So lösen Sie das Schieberätsel: Verschieben Sie das Stück unten links, oben links, Mitte oben, Mitte unten, unten rechts.



Der erste Level verschlägt Sie in den Louvre, wo Sie mit UV-Licht mysteriöse Schriftzeichen auf der Mona Lisa entdecken.



Im Normandie-Herrenhaus suchen Sie sechs Götterstatuen, die Sie in einer besonderen Konstellation auf dieses Podest stellen.

• Spielen Sie die Noten vom Notenblatt auf dem Klavier nach.
• Untersuchen Sie „Das letzte Abendmahl" (Bild unten). Achten Sie auf das V zwischen Jesus und Johannes, den Gral auf der linken Säule, Johannes und dann wieder auf Jesus. Die Lösung des Kryptex-Rätsels lautet „Magdalena".

Level 6: Flugplatz Biggin Hill

• Benutzen Sie den Müllcontainer, um die Tür zu blockieren.
• Brechen Sie Vorhängeschlösser mit dem Bolzenschneider aus Ihrem Inventar auf.
• Nachdem Sie den Polizisten am Aufzug ausgeschaltet haben, klettern Sie die Leiter nach unten und benutzen das UV-Licht an der Karte des Hauptsicherungskastens. Führen Sie die Sicherungen wie beschrieben zusammen. Legen Sie den Schalter um. Klettern Sie die Leiter hoch und flüchten Sie vor den anrückenden Polizisten.
• Am Ende des Kapitels brechen Sie die Tür auf. Drehen Sie den Hahn auf und klettern Sie auf das Dach des Gebäudes, um die Fackel in die Pfütze zu werfen und somit den Level zu beenden.

Level 7: Tempel Church

• Die Lösung des Kryptogramms lautet: „Sehr schoen das Wasser draussen fliesst, durch die Widmung du den Schluessel siehst".
• In der Vitrine finden Sie einen goldenen Schlüssel, der das Holztor im Norden öffnet.
• Um als Robert Langdon aus der Zelle zu fliehen, untersuchen Sie den Tisch und schieben den Karton beiseite. Nehmen Sie das Stück Pappe mit. Dieses legen Sie an den Spalt unter die Tür. Benutzen Sie die Metallstange, um an den Zellenschlüssel zu gelangen.
• Beim Zahnrad-Rätsel fügen Sie ganz links ein großes und drei kleinere Räder nebeneinander ein. Es folgt wiederum ein großes und ein kleines Zahnrad, um den Mechanismus zu aktivieren.
• Um mit Sophie und Robert den Sicherheitskasten zu überlisten, drücken Sie folgende Knöpfe: Rechts unten, links oben, links unten und rechts oben.
• Sie gelangen zu einem Raum mit vier runden Scheiben, die Sie wie folgt drehen: Erste Platte (10 Uhr), zweite Platte (4 Uhr), dritte Platte (12 Uhr), vierte Platte (2 Uhr). Danach gelangen Sie wieder in die Kirche. Fliehen Sie nun durch den Hof.
• Untersuchen Sie auf dem Hof den Obelisken. Dort bekommen Sie ein neues Metallstück. Im linken Flügel der Kirche setzen Sie die beiden Stücke in das Schild ein. Der darauf folgende Code lautet „Richard". Öffnen Sie nun Ihr Inventar und geben Sie die Lösung auch dort ins Kryptex ein. Danach erscheint eine weitere Videosequenz und Sie übernehmen wieder die Rolle von Robert Langdon, der vor Silas flieht.

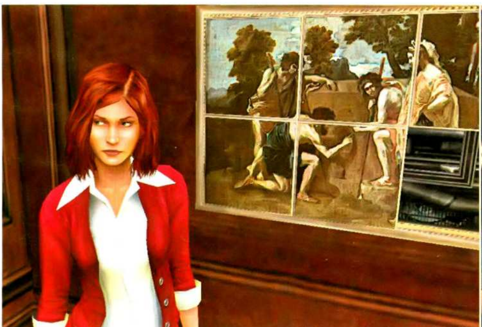
Level 8: Westminster Abbey

• Suchen Sie das Grab von Newton auf und werfen Sie die Lampe um, um den Wachmann zu erledigen.
• Untersuchen Sie das Grab. An der Ecke mit den Planeten befindet sich ein Kerbe. Benutzen Sie den Ring aus dem Inventar und Sie erhalten die Sonnenkugel.
• Suchen Sie daraufhin Chaucers Grab. Benutzen Sie dort die Sonnenkugel und schon dürfen Sie sich einem weiteren Rätsel widmen. Die Lösung lautet: „Pardoner". Sie erhalten einen großen Ring.
• Öffnen Sie den Schrank neben dem Gerüst und untersuchen Sie die Taschen des Mantels. Um den anrückenden Wachmann loszuwerden, trennen Sie das Seil der Leuchte.
• Spielen Sie an den Sicherungskästen herum, um die lauernden Sicherheitsbeamten zu irritieren.
• An der Statue von William Shakespeare kombinieren Sie im Inventar die Reinigungslösung mit der Bürste, um die Schriftrolle zu säubern. Anschließend setzen Sie den großen Ring auf den Finger von Shakespeare. Eine Handkurbel erscheint. In der großen Halle der Westminster Abtei finden Sie das Grab von Heinrich III. Stecken Sie dort die Kurbel ein. Drehen Sie daran, bis der Begriff „Temples" erscheint.
• In der Kapelle von Saint John wartet ein weiteres Rätsel auf Sie. Drücken Sie die Symbole in folgender Reihenfolge: Königin, Baron, Ritter, Soldat.
• Kombinieren Sie den Zylinder mit der Sonnenkugel und stecken Sie das Produkt in den Grabstein.
• Im folgenden Gespräch mit Teabing gilt es, Robert Zeit zu verschaffen. Dafür wählen Sie zuerst den Satz „Ich dachte, Sie wären als Einziger würdig, den Gral zu finden." Robert fuchtelt währenddessen am Kryptex herum. Die Lösung dafür lautet „Payens". Sophie wiederum spricht nun den Satz „Sie sind verantwortlich für den Tod meines Großvaters!" und bringt Teabing damit aus der Fassung. Auf diese Weise haben Sie genug Zeit, das Kryptexrätsel zu lösen und den Spielabschnitt zu beenden.

Level 9: Chateau Villette

• Werfen Sie einen Blick auf das Taufbecken am Kircheneingang. Stecken Sie dort den Schlüssel ein.
• Am Boden befinden sich Schleifspuren, die Sie untersuchen, um an die Gänseblümchen-Scheibe zu gelangen. Betreten Sie nun die Rosslyn Kapelle und ziehen Sie am Vorhang.
• An der Steinskulptur setzen Sie den Steinschlüssel ein weiteres Mal ein. Eine Lilienscheibe erscheint, verstauen Sie diese in Ihren Inventar. Ferner sollten Sie die Engel-Statuen begutachten. Sie finden eine Streichholzschachtel. Damit entzünden Sie die Kerze hinter dem linken Vorhang. Turnen Sie noch eine Weile am „Truth"-Engel herum, dann gelangen Sie in den Besitz der Rosenscheibe.
• Am Davidsterntor setzen Sie die Gänseblümchen-Scheibe auf den Platz der Keuschheit, die Rosenscheibe auf den Platz der Liebe und die Lilienscheibe auf den Platz der Reinheit. Ein weiterer Durchgang öffnet sich.
• In der Sakristei begutachten Sie den Globus und suchen beim „Blutenden Engel" nach dem fehlenden Teil.
• Begeben Sie sich zur Abstellkammer und schieben die Kiste beiseite. Darunter befindet sich eine Falltür. Setzen Sie die jeweiligen Scheiben aus dem Inventar in die Einkerbung, die Falltür öffnet sich. Steigen Sie hinunter.
• Schieben Sie die Steinplatten passend aneinander. Somit gelangen Sie zur versteckten Bibliothek. In den Regalen finden Sie das letzte Geheimnis des Spiels.

Lukasz Ciszewski



Im Chateau Villette lösen Sie als Sophie Neveu dieses Bildrätsel, um einen geheimen Durchgang zu öffnen.



Leonardo Da Vincis legendäres Werk „Das letzte Abendmahl" enthält im Spiel gleich mehrere Hinweise auf versteckte Botschaften des Erschaffers.



ATI Next Generation HD Gaming

ATI AVIVO

ATI CROSS FIRE

SAPPHIRE ATI Radeon® X1800 GTO

- ATI RADEON® X1800 GTO Kern
- 256MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- Dual DVI + ViVo
- 12 Pixel Shader Einheiten
- 8 Vertex Shader Einheiten

ATI BEST FOR GAMING

SAPPHIRE ATI Radeon® X1600 XT

- ATI RADEON® X1600 XT Kern
- 256MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- CrossFire™ Support
- Microsoft® DirectX® 9.0c
- OpenGL 2.0

ATI BEST FOR VIDEO

SAPPHIRE ATI Radeon® X1900 XT

- ATI RADEON® X1900 XT Kern
- 512MB GDDR3
- PCI-Express™ x16
- Dual DVI + TV-Out
- 48 Pixel Shader Einheiten
- 256-bit Speicherbus

ATI BEST FOR GAMING

JOIN THE GHOSTS
WWW.GHOSTRECON.COM

Die ATI Radeon® X1K Familie - und Ihre Augen werden staunen

Jetzt online unter www.arlt.com oder 16x in Süddeutschland erhältlich

Augsburg - Böblingen - Esslingen - Fellbach - Frankfurt - Freiburg - Heidelberg - Heilbronn - Karlsruhe - Ludwigsburg - Mannheim - Pforzheim - Reutlingen - Tübingen - Stuttgart - Ulm





Ab Mai 2006 für PC!

Erhältlich bei:

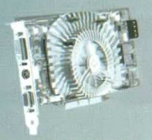


Copyright [2006]. ATI Technologies Inc. and Ubisoft Entertainment. All rights reserved. ATI and ATI product and product feature names are trademarks and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc. All other company and product names are trademarks and/or registered trademarks of their respective owners. Features, pricing, availability and specifi cations are subject to change without notice. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Grin.

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

Sockel 939 Mainboard

DFI LANparty UT nF4 Ultra-D

- NVIDIA® nForce4 Ultra Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 4x S-ATA II RAID, 2x U-133
- 2x PCIe x16 · PCIe x4 · PCIe x1 · 2x PCI
- 6x USB 2.0, 1x FireWire
- 2x Gigabit LAN · 7.1 Sound



109,-



ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	84,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	144,-
P5GD2-X	S, GL	775 / 915P	D2	89,-
P5WD2 Premium	S, GL, F, sA	775 / 955X	D2+	179,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-
K8NF4G-SATA2	S, V, L, sA	754 / nF410	D	51,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	57,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nF4	D	64,-
GA-K8NF-9 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	99,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	89,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	99,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA	S, V, GL, sA	479 / 915G	D2	199,-
i915GMm	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	229,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	99,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	109,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	52,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	124,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	139,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	179,-	219,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
630	Prescott	3,0	800	2.048		174,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		204,-
650	Prescott	3,4	800	2.048		269,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		409,-
670	Prescott	3,8	800	2.048		599,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
930	Presler	3,0	800	4.096		199,-
940	Presler	3,2	800	4.096		239,-

Pentium® M (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
750	Dothan	1,86	533	2.048		239,-
760	Dothan	2,0	533	2.048		299,-

Core™ Duo (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
T2300	Yonah	1,67	667	2.048		239,-

AMD

Sempron® 64 (SoAM2)			HT	Cache	tray	PIB
3000+	Manila	1,6	1.600	256		78,-
3500+	Manila	2,0	1.600	128		109,-
3600+	Manila	2,0	1.600	256		124,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3500+	Venice	2,2	1.000	512	132,-	179,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		219,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		299,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		354,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	2.048		459,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		539,-
FX-60	Toledo	2,6	1.000	2.048		829,-

Athlon™ 64 X2 (SoAM2)			HT	Cache	tray	PIB
4000+	Windsor	2,0	1.000	2.048		329,-
4200+	Windsor	2,2	1.000	1.024		369,-
4400+	Windsor	2,2	1.000	2.048		469,-
5000+	Windsor	2,6	1.000	1.024		699,-
FX-62	Windsor	2,8	1.000	2.048		1.199,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	94,-	89,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	182,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	139,-	134,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	202,-	429,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		104,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		114,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	92,-	89,-
DDR	1,0 GB	400 / 3	84,-	
DDR Ballistix	1,0 GB	400 / 2-2-2	104,-	
DDR Ballistix Tracer	1,0 GB	500 / 2,5-4-4	119,-	
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		99,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	79,-	74,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	83,-	78,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	152,-	169,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		69,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	96,-	
DDR2 Ultra	1,0 GB	533 / 3-3-3	119,-	109,-
DDR2	1,0 GB	667 / 3-4-4	134,-	124,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Platinum EL	1,0 GB	400 / 2-3-2	119,-	109,-
DDR Gold GX	2,0 GB	500 / 3-4-3	217,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	500 / 3-3-2	237,-	
DDR2 Gold GX	1,0 GB	533 / 3-3-3	109,-	104,-
DDR2 Gold GX	1,0 GB	667 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	124,-	119,-
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	242,-	

CRUCIAL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Ballistix	1,0 GB	400 / 2-2-2	104,-	
DDR Ballistix Tracer	1,0 GB	500 / 2,5-4-4	119,-	
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	172,-	
DDR2 Ballistix	1,0 GB	800 / 4-4-4	99,-	114,-
DDR2 Ballistix	2,0 GB	667 / 3-3-3	249,-	
DDR2 Ballistix	2,0 GB	800 / 4-4-4	232,-	

TRANSCEND		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		84,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4		79,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5		84,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		84,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		94,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600 Silencer/TD	PCIe	256-DD / GF 6600	94,-
EN6600GT/TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	114,-
N6200/TD	AGP	256-DD / GF 6200	55,-

XFX		MB / Chip	€
6800XT Black	PCIe	128-DD / GF 6800XT	94,-
7600GS XT	PCIe	256-D2 / GF 7600GS	144,-
7800GS Extreme	AGP	256-G3 / GF 7800GS	299,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7900GT	PCIe	512-G3 / GF 7900GT	299,-
6800GS	AGP	256-G3 / GF 6800GS	199,-
6200	AGP	256-D2 / GF 6200	49,-

MSI		MB / Chip	€
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / GF 7600GS	111,-
NX7900GT-VT2D	PCIe	256-G3 / GF 7900GT	289,-
NX6600GT-VTD	AGP	128-G3 / GF 6600GT	139,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX850PRO/HTVD	PCIe	256-G3 / Rad. X850PRO	129,-
EAX1600XT/SILENT/TVD	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	149,-
EAX1900XTX/2DHTV	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	499,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1300PRO	PCIe	512-D2 / Rad. X1300PRO	84,-
X1800XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	299,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / Rad. X1600PRO	114,-
X800 GTO	AGP	256-G3 / Rad. X800GTO	159,-
7000	PCI	64-DD / Rad. 7000	33,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X1900XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	444,-
X800 GTO RX	AGP	256-G3 / Rad. X800GTO	159,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI		MB / Chip	€
RX1300PRO-TDE	PCIe	256-DD / Rad. X1300PRO	79,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8.192 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	72,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	99,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6K040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	39,-
6L080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	42,-
L14P160	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	62,-
6L250R0	U-133	250	8 / 16.384 / 7.200	77,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	94,-
7L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	99,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1613N	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	56,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	65,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	71,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3802110A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	45,-
ST3250824A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	79,-
ST3300831A	U-100	300	8 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	174,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722516	U-133	160	8 / 8.192 / 7.200	59,-
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	79,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	289,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	4 / 8.192 / 10.000	144,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	75,-
WD2500KS SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	84,-
WD3200KS SATA2	320	9 / 16.384 / 7.200	111,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	184,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	45,-
6V160E0 SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	64,-
6V250F0 SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	77,-
6V300F0 SATA2	300	9 / 16.384 / 7.200	99,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	58,-
SP2004C SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	66,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	74,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3160812AS SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	64,-
ST3250820AS SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	84,-
ST3250620AS SATA2	250	8 / 16.384 / 7.200	86,-
ST3500641AS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	254,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	64,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	82,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
BENQ DW-1650*	16x / 8x	44,90	52,-
BENQ DW-1655*	16x / 8x	54,-	57,-
LG GSA-H20LB*	16x / 6x	52,-	62,-
LG H10A*	16x / 6x	44,-	49,-
LITEON SHM-165P6S*	16x / 8x	47,-	52,-
LITEON SHW-16H5S*	16x / 8x	47,-	54,-
NEC ND-7551 Slimline, schwarz	8x / 4x	79,-	
NEC ND-4570*	16x / 8x	47,-	
NEC ND-4571*	16x / 8x	49,-	
PHILIPS PBDV1660G*	16x / 8x	42,-	
PHILIPS DVDR1660K	16x / 8x	47,-	
PIONEER DVR-111D*	16x / 8x	44,-	
PIONEER DVR-111*	16x / 8x	47,-	
PIONEER DVR-K16L Slimline	8x / 4x	79,-	
PLEXTOR PX-716AL	16x / 6x	114,-	
SAMSUNG SH-S162L	16x / 8x	44,-	47,-
SAMSUNG SH-S162L schwarz	16x / 8x	44,-	
SONY DWQ120A*	16x / 8x	42,-	
SONY DWG120A*	16x / 8x	47,-	
SONY DWG121AB2 schwarz	16x / 8x	52,-	

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
BENQ EW164B	16x / 8x		82,-
LG GSA-2164D schwarz	16x / 8x		79,-
LG GSA-2166D schwarz	16x / 8x		89,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		79,-
PLEXTOR PX-750UF +FW	16x / 8x		129,-

S-ATA

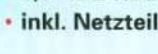
DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-755SA	16x / 10x	99,-	104,-
SAMSUNG SH-W163A*	16x / 8x	49,-	

* in beige oder schwarz erhältlich

300 GB USB 2.0 Festplatte

TEAC HD-35PUK300

- 2 MB Cache · 7.200 UPM
- 9,5 ms Zugriffszeit
- Aluminiumgehäuse
- USB 2.0
- 3,5" IDE HDD
- inkl. Netzteil





119,- TEAC®



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC54GS	54	PC-Card	49,-
WRT54G-D2	54	Router	69,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	114,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	134,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	179,-

ATX-Gehäuse

ENERMAX CA-3020

- „Pandora Slim"
- extern: 1x 3,5", 4x 5,25" • intern: 4x 3,5"
- zwei USB- und zwei Audio Frontanschlüsse
- ATX, ohne Netzteil
- schwarz/silber

ENERMAX

34,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	59,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	59,-
WG511T	108	PC-Card	39,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	99,-
WPN824 RangeMax	108	Router	99,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	49,-
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G650	108	PC-Card	44,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	124,-

Modems

AVM	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	62,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	63,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

Diverse	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	29,-
DEVOLO ML 56K	analog	PCI	26,-
DEVOLO ML 56K Fun	analog	USB	44,-
DEVOLO ML ADSL Fun	DSL	USB	66,-
D-LINK DSL-380T	DSL	RJ-45	47,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	92,-
AVM FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
AVM FRITZ!Box Fon 5050	DSL/VoIP	2	139,-
D-LINK DI-604	DSL	4	32,-
NETGEAR RP614	DSL	4	36,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
ARCTIC Silentium T2	Midi	350 W	77,-
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	54,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	139,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
LIAN LI PC-60A PlusII	Midi	--	129,-
THERMALTAKE Soprano*	Midi	--	67,-
THERMALTAKE Tsunami*	Midi	--	104,-
THERMALTAKE Armor*	Big	--	129,-

* inkl. Window Kit

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	79,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SHARKOON SilentStorm	620 W	ATX2	149,-
THERMALTAKE PP Bluelight	460 W	ATX2	74,-

BAREBONES

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
SK21G	S, V, L, F, sA	754 / K8M800CE	199,-
SN95G5V3	S, GL, F	939 / nF3-250GB	264,-
SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	599,-
SD11G5	S, V, GL, F	479 / 915GM	419,-
SD36G5M ViiV	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	439,-
SD31P	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	469,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	S, V, L	478 / 865GV	149,-
Hetis 915 Lite	S, V, GL, F, sA	775 / 915GL	179,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Vintage-AH1	S, V, GL, F	939 / RS482	119,-
Vintage-PH1	S, V, GL, F	775 / 915G	139,-
Terminator 2 AH-1	S, V, GL, F	939 / Xpress 200	149,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ N1	S, V, L, sA	754 / nF410	169,-
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	199,-
iDEQ C1	S, L, sA,	775 / P4M800	159,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / RS482	269,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald	Sempron™ 64 3000+	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onBoard S3 Graph. UniChromePro	349,-
Ruby II	Athlon™ 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	499,-
Titanium II	Pentium® 4 630	512 MB	80 GB	DVD±RW/DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	589,-
Brilliant II	Athlon™ 64 X2 4200+	2 GB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7900 GT, PCIe	1.379,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6U-B101H	Sempron™-M 3300+	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW	XP Home, MS Works, Webcam	834,-
A6KM-Q002H	Turion 64™ MT30	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	959,-
A6JA-Q001H	Core® Duo T2300	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X1600, Webcam	1.374,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q25-1600 Byron	Pentium-M 778 (LV)	12,1	512 MB	80 GB	DVD±RW	XP Pro, Hochl.-Akku	1.999,-
R45-1730 Cutama	Pentium-M 740	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home	1.029,-
R45 C1500 Cerona	Celeron®-M 370	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home	939,-
X50-WVM 1730	Pentium-M 740	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Radeon X700, Hochl.-Akku	1.859,-
X60-T2600 Becudo	Core® Duo T2600	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Pro, Radeon X1400, Bluetooth	2.859,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
101720	gr	8	17,0	DVI-D/USB/Sound	229,-
101927	si	4	19,0	DVI-D/Sound	264,-
102035W	bl	16	20,1	DVI-D/USB/Sound	479,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1910AS-K	bl	16	19,0	DVI-D	524,-
S2100	gr o. bl	8	21,3	DVI-D/USB	989,-
S2410W	gr o. bl	16	24,0	2x DVI-I/USB	1.399,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
730BF	bl	4	17,0	DVI-D	264,-
930BF	bl	4	19,0	DVI-D	289,-
215TW	si	8	21,0	DVI-D/Sound/Pivot	569,-

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
AMW M199DS	bl/si	8	19,0	DVI-D/Sound	199,-
ASUS MM19SE	si	8	19,0	Sound	224,-
BENQ FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	344,-
BENQ FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	414,-
HANNSG HC 194D	si	8	19,0	DVI-I/Sound	219,-
HAIER HV-926TS	si	12	19,0	Sound	189,-
NEC 90GX2	si	4	19,0	DVI-D/USB	419,-
NEC 20WGX2	si	6	20,1	DVI-D/USB	549,-
SAMTRON 94B	si	8	19,0	DVI-D	269,-
SONY HS95DS	si	8	19,0	DVI-D	319,-
VDG X-17G	bl	12	17,0	Sound	179,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

19" TFT-Monitor

HAIER HV-926TS

- 48,3 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 600:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- Reaktionszeit: 12 ms • VGA
- Lautsprecher
- schwarz



189,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert	USB	17,-
CHERRY CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
MS Wired Keyboard 500	PS/2	11,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	22,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene Farben	16,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	46,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB	59,-
LOGITECH G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-
MS WL Notebook Opt. Mouse 4000	USB	31,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Dual Action Pad	Gamepad	22,-
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	109,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	169,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	214,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II	USB	44,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-300	Klinke	14,-
LOGITECH Stereo USB 250	USB	39,-
PLANTRONICS GameCom 1	Klinke	34,-
SENNHEISER PC 160 inkl. Battlefield 2	Klinke	109,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer Edition	USB	79,-
SKYPE Stereo Headset USB	USB	39,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	19,-
Battlefield II	46,-
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	9,-
Battlefield II - Special Forces Addon	29,-
Blazing Angels Squadron of WWII	42,-
Ghost Recon Advanced Warfighter	47,-
Half Life I Anthology	19,-
Peter Jacksons King Kong	42,-
Quake 4	19,-
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	29,-
Die Sims 2 - Nightlife Addon	29,-
DTM Race Driver 3	44,-
FIFA 06	47,-
Flight Simulator 2004	34,-
Fussballmanager 06	47,-
Need for Speed Underground 2 Classic	19,-
Need for Speed Most Wanted	47,-
NHL 06	47,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Black & White II	49,-
Civilization IV	46,-
C&C Generäle - Die Stunde Null Addon	9,90
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	19,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	12,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Frozen Throne Addon	12,-

Rollenspiele & Adventures	€
Dark Age of Camelot - Darkness Rising Addon	19,-
Dark Age of Camelot Bundle	28,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	27,-
Everquest 2 - Kingdom of Sky Addon	24,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars - Faction Addon	42,-
Heroes of Might&Magic 5	45,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	24,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	42,-
Titan Quest	42,90
World of Warcraft	42,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











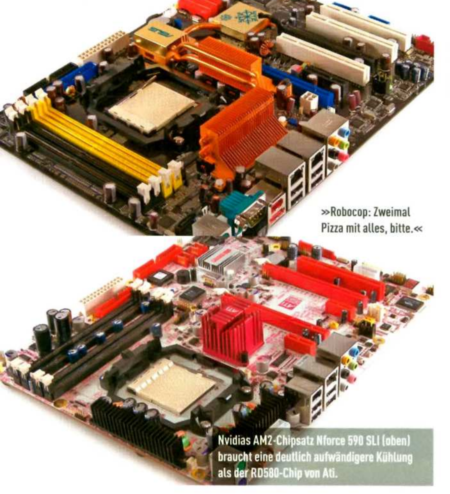
ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

HARDWARE



»Robocop: Zweimal Pizza mit alles, bitte.«

Nvidias AM2-Chipsatz Nforce 590 SLI (oben) braucht eine deutlich aufwändigere Kühlung als der RD580-Chip von Ati.

Komm an Board!

Wer einen AMD-Prozessor für den Sockel AM2 will, braucht eine neue Hauptplatine. Wir vergleichen die AM2-CHIPSÄTZE von Nvidia und Ati.

HAUPTPLATINE | Ab Seite 164 erfahren Sie, was der neue Athlon 64 mit DDR2-Unterstützung im Vergleich zum Vorgänger leistet. Passend zum Sockel-AM2-Start haben wir auch die ersten Hauptplatinen (Mainboards) mit entsprechenden Chipsätzen getestet. Bereits erhältlich ist Nvidias Spitzenvariante Nforce 590 SLI. Wie die Nforce4-Reihe erreicht dieser bei unsereren Spiele-, USB- und PCI-Tests hervorragende Werte. Lediglich die SATA-II-Übertragungsrate ist etwas niedriger als beim Vorgänger. Dafür hat der Nforce 590 SLI gleich sechs SATA-II- und zwei Gigabit-LAN-Anschlüsse. Zudem stehen mehrere Übertaktungsfunktionen bereit, die derzeit jedoch nur mit einer teuren Geforce 7900 GTX oder ausgewähltem Markenspeicher funktionieren. Ati hat hingegen keinen speziellen Chipsatz für Sockel AM2 entwickelt. Die verwendete Crossfire-Northbridge RD580 kommt seit Monaten auf Sockel-939-Platinen zum Einsatz. Neu ist die Southbridge SB600. Damit hat die getestete Referenzplatine gute USB- und PCI-Leistungswerte. Der SATA-II-Controller ist etwas schneller, die Spieleleistung identisch mit dem Nvidia-Modell. Auffällig: Der Ati-Chipsatz verbraucht 20 bis 30 Watt weniger als der Nforce 590 SLI und kommt mit einer einfacheren Kühlung aus. (DM)

Info: www.nvidia.de | www.ati.de

Mach's mit Gummi



»Die SM-Maus ließ sich gerne auspeitschen.«

Einmal in die biegsame Halterung gespannt, verrutscht das Mauskabel kaum noch.

Profispieler wissen: Wenn das Mauskabel klemmt oder verrutscht, ist das Zielen eine Qual. Hier hilft das MOUSEFLEX.

EINGABEGERÄTE | Compad hat eine Alternative zur bekannten Kabelhalterung Mouse Bungee auf den Markt gebracht. Diese hört auf den Namen Mouseflex und besteht aus biegsamem Gummi. Der breite Standfuß ist ebenfalls an der Unterseite gummiert, damit er auf dem Schreibtisch nicht verrutscht. Das Mouseflex kostet 16 Euro und ist derzeit bei www.hama.de im Angebot. (KB)

Info: www.com-pad.de | www.hama.de

Neben den gewöhnlichen Tasten bietet das Zboard Merc ein eigenes Bedienfeld für Spiele, das Sie mit der linken Hand benutzen.

»Für faule Pädagogen: Lehr-Taste.«

Verdrück dich nicht

Mit dem neuen ZBOARD MERC präsentiert Idezon eine Tastatur mit speziellem Tastenfeld für Action-Spiele.

EINGABEGERÄTE | Insgesamt 34Tasten stehen beim Zboard-Nachfolger zur Verfügung – darunter Butterfly-Richtungstasten für die linke Hand, drei leicht erreichbare Daumen- und elf Waffen-Knöpfe sowie die neue „Beste Waffe"-Taste. Weitere Funktionen: sieben Multimedia-Knöpfe, drei benutzerdefinierte „Radio-Set"-Sondertasten und fünf Status-LEDs. Der Preis beträgt rund 50 Euro. (FS)

Info: www.zboard.com

GEWINNSPIEL

Das zahlt sich aus!

PC ACTION und Alternate verlosen Zalman-Kühler im Wert von 550 Euro.

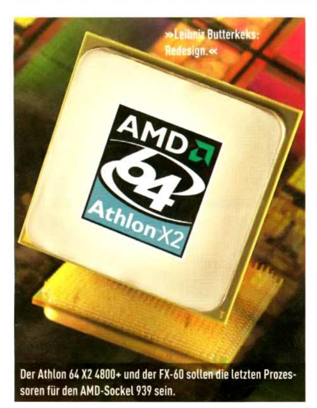
ALTERNATE
HARDWARE • SOFTWARE • ENTERTAINMENT

Der Online-Shop Alternate spendiert jeweils dreimal die CPU-Kühler CNPS 9500 AM2 (AM2/939/754), CNPS 9500AT (775) und CNPS 8000 (alle aktuellen Sockel). Dazu gibt es den Grafikkartenkühler VF900-Cu LED und den Riesenlüfter ZM-RF1 für Zalmans Wasserkühlung.

Welchen Sockel gibt es gar nicht?
a) Sockel 754
b) Sockel 775
c) Sockel Schuss

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

Der verrückte Prozessor



Der Athlon 64 X2 4800+ und der FX-60 sollen die letzten Prozessoren für den AMD-Sockel 939 sein.

Erste Prozessoren und Hauptplatinen für Sockel AM2 sind im Handel, doch was plant Hersteller AMD für die Zukunft?

PROZESSOR | Ein inoffizielles Planungspapier im Internet besagt, dass AMD den Athlon 64 X2 4800+ nur noch bis ins vierte Quartal 2006 produziert. Der FX-60 verschwindet angeblich schon ein Quartal früher. Neue Sockel-939-Modelle soll es danach nicht mehr geben. In den nächsten zwei Monaten erscheint dafür der X2 5200+ für den neuen Sockel AM2. Anfang 2007 folgen FX-62 und 5400+. Details sind noch nicht bekannt. In diesem Zeitraum will AMD von 90-Nanometer- auf die feine 65-Nanometer-Fertigung umsteigen. Zunächst erfolgt die Herstellung der Zweikern-Varianten X2 4200+, 4400+, 4600+ und 4800+ im 65-Nanometer-Prozess. Auf der Computex-Messe in Taipei (Taiwan; ab dem 6. Juni) will AMD Details über zukünftige Prozessoren bekannt geben. (MA)

Das Wunder von Kern

Ein Spieleprozessor von Intel? Mittlerweile gibt es neue Infos zum CONROE: Die Zweikern-CPU ist nicht nur schnell, sondern auch günstig.



Die Prozessoren Conroe (Desktop) und Merom (Notebook) sollen eine erstaunliche Spieleleistung haben und wenig Strom verbrauchen.

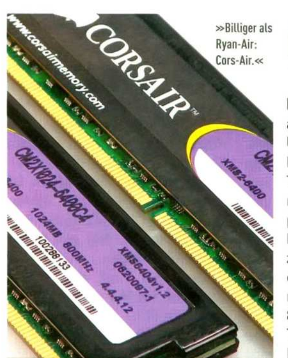
PROZESSOR | Am 23. Juli will Intel unter dem Markennamen Core 2 Duo den Prozessor Conroe für Desktop-PCs sowie die Notebook-Version Merom mit gleicher Architektur vorstellen. Zunächst soll es fünf Conroe-Varianten geben, jeweils mit zwei Kernen: Der E6700 taktet mit 2,67 Gigahertz, greift auf vier Megabyte Cache zu und kostet zur Einführung 530 US-Dollar. Für 316 Dollar gibt es den E6600, ebenfalls mit vier Megabyte und immerhin 2,4 Gigahertz. Zwei Megabyte Cache haben die günstigeren Varianten E6400 (2,13 Gigahertz, 224 Dollar) und E6300 (1,86 Gigahertz, 183 Dollar). Zudem gibt es eine Extreme Edition: Der Core 2 Extreme X6800 hat vier Megabyte Cache und 2,93 Gigahertz und kostet rund 1.000 Dollar. Bevor der Conroe in den Handel kommt, senkt Intel die Preise für die aktuellen Pentium-D-Modelle. (DM)

Info: www.intel.de

Anzeige

G.SKILL

Guten Takt!



Corsairs DDR2-800-RAM verfügt über programmierte Übertaktungsprofile, die eine Platine mit 590-SLI-Chip auswählen kann.

Beim Sockel-AM2-Chipsatz Nforce 590 SLI sollen ausgewählte DDR2-Module per EPP-TECHNIK das Übertakten vereinfachen.

INFRASTRUKTUR | Wer eine Hauptplatine mit Nvidias Top-Chipsatz und speziellem Speicher (SLI-ready Memory) kombiniert, kann vorgefertigte Übertaktungsprofile für Prozessor und Arbeitsspeicher wählen. Dafür befinden sich im SPD-Speicher der Module zusätzliche Informationen (etwa benötigte Spannung oder Command-Rate), die das BIOS auf Wunsch automatisch einstellt. Bisher unterstützen nur die DDR2-800- und DDR2-1066-Module von Corsair diese EPP-Technik, OCZ plant jedoch ebenfalls entsprechende Modelle. Auf unserer Nforce-590-SLI-Testplatine von Asus gab es nur vier Übertaktungsprofile, andere Platinen sollen deutlich mehr bieten. (DM)

Info: www.nvidia.de | www.corsair.de

LIES MICH!

Sound-Berechnungen per Grafikkarte

ATI

Sound | Ati zeigte auf einer Entwickler-Präsentation eine Demo, in der eine Radeon X1300 als Audio-Prozessor im Einsatz war – die Karte berechnete einen einfachen Equalizer. Durch zunehmend freie Programmierbarkeit der Shader-Hardware sind also auch Berechnungen ausführbar, die eigentlich die Domäne anderer Prozessoren sind. Die Technik ist aber noch weit vom regelmäßigen Einsatz entfernt. Entwickler BionicFX verfolgt bereits seit 2004 ähnliche Ansätze, hat diese aber noch nicht zur Marktreife gebracht. (CSP)

Info: www.ati.de | www.bionicfx.com

Direct3D 10 nur für Windows Vista


Crysis: Nur mit Windows Vista bekommen Sie alle Details zu sehen.

Software | Die neue Grafikschnittstelle Direct3D 10 (Shader-Modell 4) gibt es nicht für Windows XP, sondern nur für Nachfolger Windows Vista. Spiele wie *Crysis* oder *Bioshock*, die von Direct3D 10 Gebrauch machen, sehen daher mit Windows Vista besser aus und laufen eventuell sogar schneller. Erste Grafikkarten, die das Shader-Modell 4 unterstützen, werden voraussichtlich noch in diesem Monat vorgestellt. (DM)

Info: www.microsoft.de

Erste Blu-Ray-Brenner verfügbar


Der BDR-101A brennt Blu-Ray-Rohlinge mit 25 GByte.

Laufwerke | Pioneers BDR-101A brennt sowohl einfach als auch mehrfach beschreibbare Blu-Ray-Medien (bis 25 Gigabyte) mit zweifacher Geschwindigkeit. Abgesehen von DVD-RAM ist das Laufwerk zu allen gängigen Formaten abwärtskompatibel. Erste Online-Versender verkaufen den BDR-101A für rund 810 Euro. (DM)

Info: www.planetpioneer.de

Logitech, Razer und Saitek mit neuen Mäusen und Tastaturen für Spieler

Eingabegeräte | Logitechs Spielermaus G3 eignet sich gleichermaßen für Rechts- und Linkshänder und bietet Abtastraten von 400 bis 2.000 dpi. Die spezielle Drygrip-Oberfläche sorgt für eine gute Handhabung – selbst bei verschwitzen Händen. Die Tastatur G11, bei der man auf das kleine Display verzichtet, ist eine günstigere Variante der älteren G15. Dafür bietet die G11 ebenfalls 18 programmierbare Sondertasten. Saiteks GM3200 Laser Mouse lässt sich in vier Stufen von 400 bis 3.200 dpi einstellen. Sie können die Tasten konfigurieren und mittels Zusatzgewichten bestimmen, wie schwer die Maus sein soll. Auch bei der Tastatur Tarantula von Razer programmieren Sie die zehn Sondertasten beliebig und speichern die so erstellten Profile ab. Außerdem sollen Sie erstmals in allen möglichen Kombinationen mehr als drei Knöpfe gleichzeitig drücken können. (DM)

Info: www.logitech.de | www.saitek.de | www.razer.de



Bei der Tarantula können Sie Profile anfertigen und speichern.



Waferfoto aktueller Zweikern-Prozessoren (Bild: AMD).

Die neuen AM2-Prozessoren haben einen zusätzlichen Pin (links unten in der Ecke).

Die hauen dich vom Sockel!

Info: Die neuen Modelle*

Einkern-Prozessoren**					
Sockel-AM2-Modell	**OEM-Preis**	**Straßenpr.**	**Vergl. S.939-Proz.**	**OEM-Preis**	**Straßenpr.**
Sempron 2800+ (1.600 MHz)	USD 67,-	Ca. € 65,-	Sempron 2800+	USD 74,-	Ca. € 80,-
Sempron 3000+ (1.600 MHz)	USD 77,-	Ca. € 75,-	Sempron 3000+	USD 77,-	Ca. € 80,-
Sempron 3200+ (1.800 MHz)	USD 87,-	Ca. € 85,-	–	–	
Sempron 3400+ (1.800 MHz)	USD 97,-	Ca. € 95,-	Sempron 3400+	USD 97,-	Ca. € 110,-
Sempron 3500+ (2.000 MHz)	USD 109,-	Ca. € 105,-	-	–	–
Sempron 3600+ (2.000 MHz)	USD 123,-	Ca. € 120,-	-	–	–
–	–	–	Athlon 64 3000+	N. L.***	Ca. € 110,-
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)	USD 138,-	Ca. € 140,-	Athlon 64 3200+	N. L.***	Ca. € 150,-
Athlon 64 3500+ (2.200 MHz)	USD 189,-	Ca. € 190,-	Athlon 64 3500+	USD 189,-	Ca. € 190,-
Athlon 64 3500+ EE (2.200 MHz)	USD 231,-	N. L.***	–	–	–
Athlon 64 3800+ (2.400 MHz)	USD 290,-	Ca. € 280,-	Athlon 64 3800+	USD 290,-	Ca. € 280,-
–	–	–	Athlon 64 4000+	USD 343,-	Ca. € 320,-
Zweikern-Prozessoren					
Sockel-AM2-Modell	**OEM-Preis**	**Straßenpr.**	**Vergl. S939-Proz.**	**OEM-Preis**	**Straßenpr.**
A64 X2 3800+ (2.000 MHz)	USD 303,-	Ca. € 290,-	Athlon 64 X2 3800+	USD 303,-	Ca. € 270,-
A64 X2 3800+ EE (2.000 MHz)	USD 323,-	N. L.***	–	–	–
A64 X2 3800+ EE (35 Watt) (2.000 MHz)	USD 364,- –	N. L.***	–	–	-
A64 X2 4000+ (2.000 MHz)	USD 328,-	Ca. € 320,-	–	–	–
A64 X2 4000+ EE (2.000 MHz)	USD 353,-	N. L.***	–	–	–
A64 X2 4200+ (2.200 MHz)	USD 365,-	Ca. € 350,-	Athlon 64 X2 4200+	USD 365,-	Ca. € 340,-
A64 X2 4200+ EE (2.200 MHz)	USD 417,-	N. L.***	–	–	–
A64 X2 4400+ (2.200 MHz)	USD 470,-	Ca. € 450,-	Athlon 64 X2 4400+	USD 470,-	Ca. € 440,-
A64 X2 4400+ EE (2.200 MHz)	USD 514,-	N. L.***	–	–	–
A64 X2 4600+ (2.400 MHz)	USD 558,-	Ca. € 550,-	Athlon 64 X2 4600+	USD 558,-	Ca. € 530,-
A64 X2 4600+ EE (2.400 MHz)	USD 601,-	N. L.***	–	–	–
A64 X2 4800+ (2.400 MHz)	USD 645,-	Ca. € 630,-	Athlon 64 X2 4800+	USD 645,-	Ca. € 610,-
A64 X2 4800+ EE (2.400 MHz)	USD 671,-	N. L.***	–	–	–
A64 X2 5000+ (2.600 MHz)	USD 696,-	Ca. € 670,-	–	–	–
–	–	–	Athlon 64 FX-60	USD 1.031,-	Ca. € 1.000,-
A64 FX-62 (2.800 MHz)	USD 1.031,-	Ca. € 1.100,-	–	–	–

■ Neue AM2-Modelle ■ Bislang verfügbare Sockel-939-Modelle *** N. L. = Nicht lieferbar (Stand: 24. Mai 2006)

*Stand 24. Mai 2006/AMD hatte die offizielle Preisliste noch nicht aktualisiert

**Sempron-Prozessoren ohne EE-Varianten

Fast genau zwei Jahre nach dem Start des Sockels 939 stellte AMD im Mai eine neue Infrastruktur vor. Wie profitieren Spieler vom SOCKEL AM2?

Erstmals seit zwei Jahren greifen AMD-Nutzer wieder zu einer neuen Plattform, wenn sie auf der Höhe der Zeit bleiben wollen. Sockel 939 und AM2 sind in jeder Hinsicht inkompatibel, aktuelle Sockel-939-Platinen sind also nicht mit den neuen Chips aufrüstbar. Hinzu kommt: Auch der Speicher ist zu ersetzen, denn alle AM2-Prozessoren benötigen zwingend DDR2-Module. Sockel-AM2-Prozessoren besitzen 940 Pins, exakt so viele wie die aktuellen Server-Prozessoren für den Sockel 940. Trotzdem passen AM2-Chips nicht auf Hauptplatinen mit Sockel 940. „Wir mussten den Speichercontroller anpassen", sagt AMD-Sprecher Stephan Schwolow, „deshalb waren neue elektrische Verbindungen nötig, welche die Veränderungen zur Folge hatten." Damit nicht doch jemand auf die Idee kommt, einen neuen Prozessor auf eine alte Platine zu stecken, hat AMD auch die Position der Pins leicht geändert, so dass die Chips erst gar nicht auf den Sockel passen (Fotos oben).

DIE NEUEN PROZESSOREN FÜR SOCKEL AM2 IM DETAIL

17 neue AM2-Prozessoren bringt AMD zunächst auf den Markt (und ein paar spezielle Energiesparmodelle, doch dazu später mehr). Für preiswerte Rechner erscheinen sechs Sempron-Modelle, die zwischen 65 und 120 Euro kosten und lediglich einen Kern besitzen. Weitere sieben Prozessoren verfügen über zwei Kerne. Spitzenmodell ist dabei der FX-62, der mit 2,8 Gigahertz getaktet ist und satte 1.100 Euro kostet. Außerdem produziert AMD noch drei „einfache" Athlon-64-Prozessoren mit einem Kern, im Einzelnen sind das die Sockel-AM2-Versionen des Athlon 64 3200+, 3500+ und des Athlon 64 3800+. Die wichtigste Frage aber lautet: Wie viel Mehrleistung bringen die neuen Prozessoren und der DDR2-Speicher im Vergleich zu den aktuellen PCs?

LEISTUNG

„Wir brauchen mindestens DDR2-Speicher des Typs 667, um die Performance von DDR-

400-Speicher zu erreichen", hatte AMD-Sprecher John Crank schon vor einem Jahr angekündigt. AMD ist nun noch einen Schritt weiter gegangen und ermöglicht den Einsatz von DDR2-800-Speicher – doch das Resultat ist enttäuschend: Je nach Spiel liefen die neuen Chips entweder gar nicht oder nur geringfügig schneller. Die besten Werte erzielte der AM2-Testrechner auf Basis einer Asus-Nforce5-Hauptplatine bei den Anwendungs-Benchmarks: Der Komprimierungs-Benchmark aus 7Zip lief auf dem AM2-Rechner knapp 20 Prozent schneller. Ein Ergebnis, das allerdings nur auf 7Zip beschränkt blieb. Alle anderen Tests ergaben keine messbaren Vorteile. Die Differenz bei den von uns getesteten Spielen *Age of Empires 3*, *Call of Duty 2* und *Battlefield 2* lag im Bereich der Mess-Ungenauigkeit zwischen null und zwei Prozent (alle 1.024x768, kein AA/AF).

MODELLBEZEICHNUNGEN

AMD hat wohl auch aus diesem Grund darauf verzichtet, die virtuellen Taktfrequenzen der Sockel-AM2-Prozessoren zu erhöhen. Cachegrößen, Takte und Typbezeichnungen sind bei den Prozessoren für die Sockel AM2 und 939 identisch. Ein Athlon 64 X2 4400+ hat also in jedem Fall zweimal 1.024 Kilobyte L2-Cache und einen Kerntakt von 2.200 Megahertz, egal für welchen Sockel er gebaut wurde.

NEUE FUNKTIONEN

Neben DDR2-Speicher bringen die AM2-Prozessoren noch eine weitere, bedeutende Neuerung: Die Chips unterstützen erstmals Pacifica, eine Technik, mit der mehrere Betriebssysteme gleichzeitig ausführbar sind. Das funktioniert aber nur mit einigen Einschränkungen (lesen Sie bitte auch den Extrakasten rechts: „Virtualisierung und Pacifica"). Virtualisierung wurde vor allem für Server konzipiert, Intel nennt als mögliche Anwendung eine Fernwartungsfunktion, die dann in einer virtuellen Maschine unterzubringen sei. Alle AM2-Prozessoren beherrschen zudem die Sicherheitstechnik Presidio, über deren genaue Funktion sich AMD bislang eisern ausschweigt. Fest steht nur, dass sie vorerst nur zur Absicherung von Pacifica Verwendung findet. Inwieweit damit das so genannte Trusted Computing (ein neuer Ansatz, um die Sicherheitsschwächen bisheriger Computersysteme zu vermeiden) eine Umsetzung findet, zeigt die Zukunft.

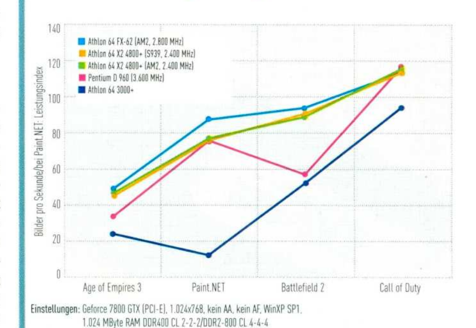
NEUE REVISION

AMD fertigt alle AM2-Prozessoren in der Revision F, die bislang verkauften Sockel-939-Modelle tragen die Kennung E4 oder E6. Was neben Pacifica und Presidio hinzugefügt oder geändert wurde, blieb bis Redaktionsschluss offen – AMD hatte die entsprechenden Technikdokumente nicht aktualisiert. Die wesentlichen Architekturmerkmale bleiben aber unverändert und auch den Referenztakt lässt AMD entgegen anders lautenden Gerüchten bei 200 Megahertz.

PREISE UND VERFÜGBARKEIT

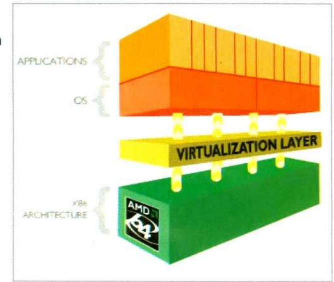
Fast keiner der neuen Prozessoren war unmittelbar nach dem Starttermin am 23. Mai lieferbar. „Im Zulauf", „Bestellt" oder „Lieferbar in drei bis fünf Tagen" hieß es bei den Händlern. Immerhin stehen die Preise fest: Ein Athlon 64 X2 4200+ kostet im AM2-Format annähernd so viel wie im Sockel-939-Gehäuse (siehe Kasten links). Allerdings nehmen Umrüster beim DDR2-Speicher teils saftige Aufschläge in Kauf: Ein Gigabyte-Modul des Typs DDR2-800 kostete Mitte Mai knapp 140 Euro (512-MByte-Module sind in dieser Klasse kaum zu bekommen). Die gleiche Menge DDR400-Speicher ist rund 50 Euro billiger und bereits ab 90 Euro zu haben. Im Vergleich zur aktuellen Sockel-939-Produktpalette hat der Käufer aber deutlich mehr Auswahl. AMD bietet für den Sockel AM2 drei zusätzliche Doppelkern-Modelle an (X2 4000+, X2 5000+, FX-62) und endlich gibt es mit dem Sempron auch von Anfang an preiswerte Einsteigerprozessoren. Eine bittere Pille schlucken dagegen Fans des Opteron-Prozessors: Der Server-Prozessor erscheint vorerst nicht für den Sockel AM2. „Dafür haben wir den Sockel F mit 1.207 Pins vorgesehen", sagt Schwolow. Auf Hauptplatinen-Seite stehen Chipsätze von Nvidia, Ati, Via, Sis und Uli bereit. Vor allem Nvidia verspricht sich mit der renovierten 5er-Serie eine ähnliche Erfolgsgeschichte wie mit den Nforce-4-Platinen. *Einen ausführlichen Vergleich bringen wir vorraussichtlich in einer der nächsten Ausgaben.*

Info: Leistungsvergleich



Einstellungen: Geforce 7800 GTX (PCI-E), 1.024x768, kein AA, kein AF, WinXP SP1, 1.024 MByte RAM DDR400 CL 2-2-2/DDR2-800 CL 4-4-4

Virtualisierung und Pacifica



Mithilfe der so genannten Virtualisierung sind mehrere Betriebssysteme auf einem Rechner zeitgleich und unabhängig voneinander ausführbar. Bislang funktioniert das ausschließlich per Software, einige bekannte Programme sind zum Beispiel Vmware, Virtual Server 2005 oder Xen. AMD und Intel haben in ihre aktuellen Modelle jetzt zusätzlich hardwareseitige Virtualisierungsfunktionen eingebaut – dadurch soll vor allem die Ausführungsgeschwindigkeit deutlich steigen. AMD nennt seine Virtualisierungstechnik Pacifica (offiziell: AMD I/O Virtualization Technology), Intel schlicht Vanderpool Technology. Im Gegensatz zu Vanderpool benötigt Pacifica zusätzlich eine Unterstützung durch den Chipsatz.

Für Spieler gibt es noch einige Einschränkungen: So kann zum Beispiel Vmware den virtualisierten PCs derzeit nur PCI-Grafikkarten zur Verfügung stellen – aus einem Spielerechner kann mit Pacifica also kein zweiter Spiele-PC entstehen. Immerhin ist es damit aber zumindest theoretisch möglich, ältere DOS-Spiele in einer virtuellen Umgebung laufen zu lassen. Pacifica ist vor allem für Server oder Firmen konzipiert, die auf ältere Anwendungen und Betriebssysteme angewiesen sind. Damit lässt sich zum Beispiel ein Internetserver komfortabel auf mehrere Kunden aufteilen.

CPU	Realer Takt	Ref.-Takt	Multiplik.	L2-Cache	Model Nr	Spannung	TDP	CPUID	Rev.	OPN (
Sempron (ein Kern, Auswahl)										
Sockel 939										
CPU	Realer Takt	Ref.-Takt	Multiplik.	L2-Cache	Model Nr	Spannung	TDP	CPUID	Rev.	OPN (
Sempron 3000+	1.800 MHz	200 MHz	9	128	44	1,40 V	59 Watt	FC2	E6	BX
Sempron 3100+	1.800 MHz	200 MHz	9	256	44	1,40 V	59 Watt	FC2	E6	BX
Sempron 3300+	2.000 MHz	200 MHz	10	128	44	1,40 V	59 Watt	FC2	E6	BX
Sempron 3000+	2.000 MHz	200 MHz	9	256	44	1,40 V	59 Watt	FC2	E6	BX
Sockel AM2										
Sempron 2800+	1.600 MHz	200 MHz	8	128	N.b.	1,20 bis 1,25 V	35 Watt	N.b.	N.b.	N.b
Sempron 3000+	1.600 MHz	200 MHz	8	256	N.b.	1,20 bis 1,25 V	35 Watt	N.b.	N.b.	N.b
Sempron 3200+	1.800 MHz	200 MHz	9	128	N.b.	1,20 bis 1,25 V	35 Watt	N.b.	N.b.	N.b
Sempron 3400+	1.800 MHz	200 MHz	9	256	N.b.	1,35 bis 1,40 V	62 Watt	N.b.	N.b.	N.b
Sempron 3500+	2.000 MHz	200 MHz	10	128	N.b.	1,35 bis 1,40 V	62 Watt	N.b.	N.b.	N.b
Sempron 3600+	2.000 MHz	200 MHz	10	256	N.b.	1,35 bis 1,40 V	62 Watt	N.b.	N.b.	N.b
Athlon 64 (ein Kern, Auswahl)										
Sockel 939										
CPU	Realer Takt	Ref.-Takt	Multiplik.	L2-Cache	Model Nr	Spannung	TDP	CPUID	Rev.	OPN (
Athlon 64 3000+	1.800 MHz	200 MHz	9	512 kByte		1,40 V	67 Watt	FF0	D0	BI
Athlon 64 3000+	1.800 MHz	200 MHz	9	512 kByte		1,40 V	67 Watt	FF0	E3	BW
Athlon 64 3000+	1.800 MHz	200 MHz	9	512 kByte		1,40 V	67 Watt	FF2	E6	BW
Athlon 64 3200+	2.000 MHz	200 MHz	10	512 kByte		1,40 V	67 Watt	FF0	D0	BI
Athlon 64 3200+	2.000 MHz	200 MHz	10	512 kByte		1,40 V	67 Watt	FF0	E3	BW
Athlon 64 3200+	2.000 MHz	200 MHz	10	512 kByte		1,40 V	67 Watt	FF2	E6	BW
Athlon 64 3200+	2.000 MHz	200 MHz	10	512 kByte	3F	1,35 V	67 Watt	FF2	E4	CG
Athlon 64 3400+	2.200 MHz	200 MHz	11	512 kByte		1,40 V	67 Watt	FF2	E6	BY
Athlon 64 3500+	2.200 MHz	200 MHz	11	512 kByte	7	1,50 V	89 Watt	F7A	CG	AS
Athlon 64 3500+	2.200 MHz	200 MHz	11	512 kByte	F	1,50 V	89 Watt	FF0	CG	AW
Athlon 64 3500+	2.200 MHz	200 MHz	11	512 kByte	1F	1,40 V	67 Watt	FF0	D0	BI
Athlon 64 3500+	2.200 MHz	200 MHz	11	512 kByte	2F	1,35 bis 1,40 V	67 Watt	FF0	E3	BP
Athlon 64 3500+	2.200 MHz	200 MHz	11	512 kByte	2F	1,35 bis 1,40 V	67 Watt	FF2	E6	BW
Athlon 64 3500+	2.200 MHz	200 MHz	11	512 kByte	27	1,35 bis 1,40 V	67 Watt	F7Y	E4	BW

Prozessorliste: Eine ausführliche Übersicht aller neuen Modelle finden Sie als HTML-Datei auf der Heft-DVD.

Speicher



»Sammellager: Goldzähne.«

AM2-Prozessoren benötigen erstmals DDR2-Speicher.

Die wichtigste Neuerung der AM2-Plattform ist neben Pacifica und Presidio der neue Speichertyp DDR2. Wer aufrüsten will, sollte einige Punkte beachten.

DDR2-SPEICHER

Zumindest auf dem Papier sind die Daten des neuen Speichertyps beeindruckend: Ein einzelnes DDR2-800-Modul liefert bis zu 6,4 Gigabyte Daten pro Sekunde, DDR400-Speicher schafft nur 3,2. Da alle AM2-Prozessoren mit Zweikanal-Technik arbeiten, ist die maximale Bandbreite auf 12,8 Gigabyte verdoppelt. Doch bekanntlich ist Bandbreite nicht alles. Mindestens ebenso wichtig ist die Zeit, die vergeht, bis nach einer Anfrage Daten geliefert oder gespeichert werden (Latenz). Die Messung der Latenzzeiten erfolgt in Nanosekunden, bei gutem DDR400-Speicher beträgt die CAS-Latenz zwei Takte, das entspricht zehn Nanosekunden. Der schnellste verfügbare DDR2-800-Speicher arbeitet derzeit mit einer CAS-Latenz von vier Takten. Da die IO-Frequenz doppelt so hoch ist wie bei „einfachem" DDR-Speicher, ist ein Taktzyklus lediglich 2,5 Nanosekunden lang – die Latenz ist in diesem Fall also identisch mit der des DDR400-Speichers und beträgt ebenfalls zehn Nanosekunden. Trotz verdoppelter Bandbreite und unveränderter Latenz kann DDR2-Speicher den neuen AMD-Prozessoren nicht so recht auf die Sprünge helfen. Nur in synthetischen Benchmarks erzielt das FX-62-System Top-Werte – fast genau acht Gigabyte pro Sekunde attestiert der Sandra-Speichertest dem Rechner im Vergleich zu knapp 6,2 bei einem FX-60 mit DDR400-Speicher. Zwar liefen die DDR2-800-Module von Corsair mit einer Command-Rate von zwei Takten (2T); doch selbst mit schnelleren 1T-Modulen dürfte sich das Bild nicht wesentlich ändern, bestenfalls zwei bis drei Prozent halten wir für realistisch.

GERINGERE SPANNUNG

DDR2-Speicher arbeitet mit einer deutlich reduzierten Spannung von 1,8 Volt – aktuelle DDR400-Module benötigten bis zu 2,6, spezielle Übertaktermodelle sogar noch mehr. Das hat zwei Effekte zur Folge: Die DDR2-Speichermodule produzieren weniger Wärme und benötigen nicht so viel Strom. Allerdings liegt die Ersparnis im Milliwatt-Bereich und ist daher eher bei Notebooks interessant, die damit ein paar Minuten zusätzliche Akkulaufzeit erreichen sollten.

SPEICHERTYPEN

Bei den Modultypen hat der Anwender die Wahl zwischen den Typen DDR2-400, DDR2-533, DDR2-667 und DDR2-800. DDR2-800-Speicher ist allerdings nur von den Zweikern-Prozessoren unterstützt – die Sempron-Prozessoren für den Sockel AM2 sowie alle Einkern-Prozessoren sind nach Angaben von AMD-Sprecher Stephan Schwolow maximal mit DDR2-667-Speicher zu bestücken.

SPEICHERTEILER

Fast in Vergessenheit geraten, nun mit DDR2-Speicher wieder aktuell: der Speichertakt. Jeder Athlon-64-Prozessor generiert diesen mithilfe eines ganzzahligen Speicherteilers, der direkt vom Prozessortakt abhängt. Ein 2.200-Megahertz-Prozessor zum Beispiel verwendet bei Einsatz von DDR400-Speicher den Teiler 11 (2.200 : 11 = 200 Megahertz), um den nötigen Speichertakt zu erzeugen. Bei „geraden" Speichertakten von 200 oder 100 Megahertz läuft der Speicher immer mit dem optimalen Takt (weil seit geraumer Zeit praktisch nur noch DDR400 zum Einsatz kam, ist das auch der Grund, warum sich kaum noch jemand für Speicherteiler interessierte). Bei DDR2-Speicher des Typs 533, 667 und 800 wird der optimale Speichertakt aber bei einigen Modellen nicht mehr getroffen. Der 2.200-Megahertz-Prozessor steckt mit DDR2-667-RAM in einem Dilemma: Verwendet er den Teiler 6, dann resultiert daraus ein Speichertakt von 366 Megahertz – DDR2-667-Speicher taktet aber mit nur 333 und würde damit außerhalb der Spezifikation betrieben. Bleibt nur die Möglichkeit, den nächstgrößeren Teiler zu wählen. Mit einem Teiler von 7 beträgt die Taktfrequenz lediglich 314 Megahertz – womit der Rechner aber ein klein wenig Leistung verschenkt. Wer das nicht will, sollte die Teiler daher vor dem Kauf berechnen oder die Tabelle auf der linken Seite zu Hilfe nehmen. Christian Gögelein

DDR2-Speicher: Preise und Verfügbarkeit

Modul	Timings	Größe	Preis	Verfügbarkeit
DDR1				
DDR333*	2,5-3-3-7-2	512 MByte	Ca. 60 Euro	■ (gelb)
DDR333*	2,5-3-3-7-2	1.024 MByte	Ca. 100 Euro	■ (gelb)
DDR400	2-3-3-6-1	512 MByte	Ca. 60 Euro	■ (grün)
DDR400	2-3-3-6-1	1.024 MByte	Ca. 105 Euro	■ (grün)
DDR2				
DDR2-667	4-4-4-12	512 MByte	Ca. 55 Euro	■ (gelb)
DDR2-667	4-4-4-12	1.024 MByte	Ca. 100 Euro	■ (gelb)
DDR2-800	5-5-5-12	512 MByte	Ca. 80 Euro	■ (rot)
DDR2-800	5-5-5-12	1.024 MByte	Ca. 150 Euro	■ (rot)

■ Kaum oder nicht verfügbar ■ Eingeschränkt verfügbar ■ Gut verfügbar

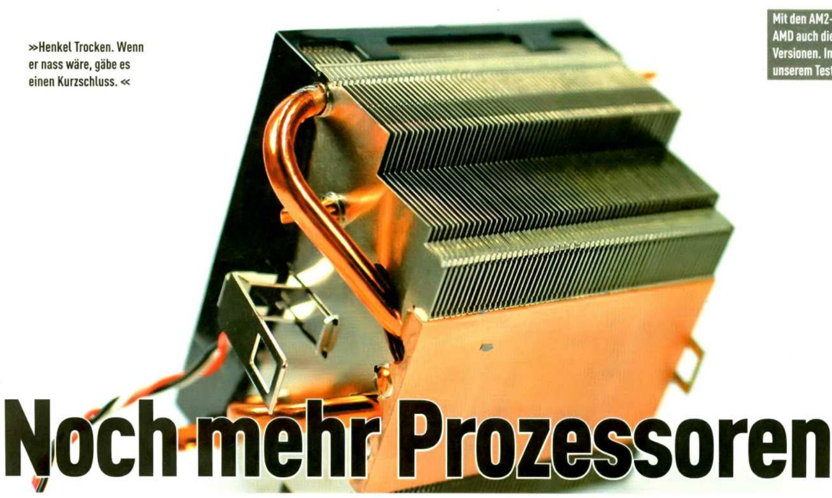
Alle Preise Stand 15.5.2006; bezogen auf das Beispielprodukt Corsair DIMM XMS2

* Corsair DIMM Valueselect

DDR2-Speicher: Tatsächlicher Takt

Prozessoren	Prozessortakt	DDR2-800	DDR2-667 (333)	DDR2-533 (266)
Sempron 3200+, Sempron 3400+	1.800 MHz	360 MHz	300 MHz	257 MHz
Sempron 3500+, Sempron 3600+, Athlon 64 3200+, Athlon 64 X2 3800+, Athlon 64 X2 4000+	2.000 MHz	400 MHz	333 MHz	250 MHz
Athlon 64 3500+, Athlon 64 X2 4200+, Athlon 64 X2 4400+	2.200 MHz	367 MHz	314 MHz	244 MHz
Athlon 64 3800+, Athlon 64 X2 4600+, Athlon 64 X2 4800+	2.400 MHz	400 MHz	300 MHz	266 MHz
Athlon 64 X2 5000+	2.600 MHz	371 MHz	325 MHz	260 MHz
Athlon 64 FX-62	2.800 MHz	400 MHz	311 MHz	254 MHz

■ Optimaler RAM-Takt ■ Geringfügig untertaktet (bis zehn Prozent) ■ Untertaktet (mehr als zehn Prozent)



»Henkel Trocken. Wenn er nass wäre, gäbe es einen Kurzschluss.«

Mit den AM2-Prozessoren erneuert AMD auch die Kühler der Boxed-Versionen. Im Bild das Modell aus unserem Testkit für den FX-62.

Noch mehr Prozessoren

Für den Sockel AM2 hat AMD außerdem elf Varianten mit besonders niedrigem Energieverbrauch vorgestellt.

WENIGER WÄRME

Maximal 65 Watt thermische Verlustleistung (Thermal Design Power, TDP) erzeugen die Energiespar-Prozessoren – die normalen Modelle erreichen 89, der FX-62 sogar 125 Watt. Möglich ist dies durch eine geringere Spannung. Im Gegensatz zu den normalen Prozessoren, betrieben mit 1,3 bis 1,35 Volt, benötigen die Energiesparvarianten 0,1 Volt weniger – 1,2 bis 1,25 Volt weniger gibt AMD als Standardspannung an. Zusätzlich bietet AMD noch einige Sempron-Prozessoren und eine spezielle Version des Athlon 64 X2 3800+ sowie des Athlon 64 3500+ für den Sockel AM2 an: Diese verbrauchen nur noch 35 Watt bei einer Spannung von 1,2 bis 1,25 (Sempron) beziehungsweise 1,025 bis 1,075 Volt (Athlon 64 3500+/X2 3800+). Vor allem die Sempron-Prozessoren könnten sich als beliebte Übertakterobjekte entpuppen – wie groß das Potenzial ist, klären wir in einer der nächsten Ausgaben.

KEIN NEUER KERN

Die Niedrigenergie-Prozessoren basieren allerdings nicht auf mobilen Prozessorkernen. „Für die EE-Modelle wurde kein anderer Kern verwendet", bestätigte AMD-Sprecher Stephan Schwolow auf Anfrage. Offenbar verkauft man also herkömmliche Prozessoren, die auch mit deutlich niedrigerer Spannung stabil laufen, unter neuem Namen. Im Prinzip nutzt AMD damit die Tatsache aus, dass sich die aktuellen Prozessoren mit zum Teil deutlich geringerer Spannung betreiben lassen und dann weniger Wärme und Strom erzeugen. Die Prozessoren der EE-Reihe waren zum Testzeitpunkt noch nicht in Deutschland verfügbar, die OEM-Preise (Original Equipment Manufacturer; Originalgeräthersteller) standen aber schon fest: Demnach schlägt AMD fünf bis 50 Prozent bei den EE-Varianten drauf, besonders hoch ist der Aufpreis bei Sempron-Modellen.

AM2: EIN ERSTES FAZIT

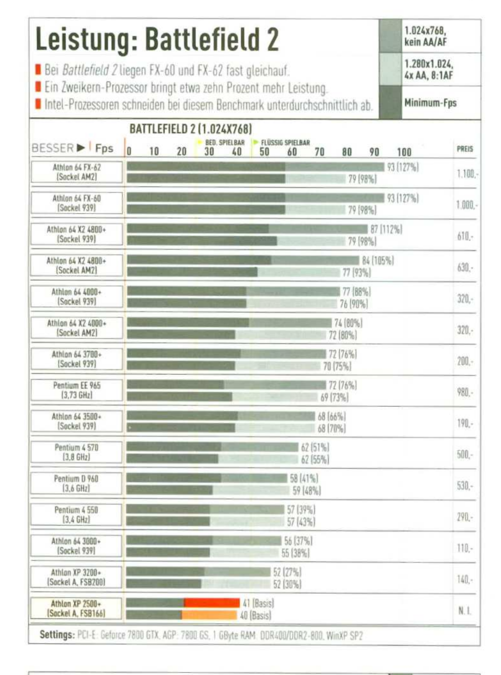
Sind Anwender nun zum Aufrüsten gezwungen? Die ersten Benchmarks der AM2-Prozessoren sind ernüchternd, die Antwort lautet daher vorerst „Nein". Zwar war klar, dass der Leistungsgewinn nur mäßig ausfällt – aber ein Plus von drei bis fünf Prozent hätten wir doch erwartet. Stattdessen erreicht der Sockel AM2 bei allen Tests annähernd die Leistung eines gleich getakteten Sockel-939-Prozessors, nur in einigen Spezialdisziplinen profitiert die neue Infrastruktur von der enormen Speicherbandbreite. Bei anderen Benchmarks arbeitete unser AM2-Rechner sogar etwas langsamer. Dennoch bietet der neue Sockel einige Vorteile: Besonders attraktiv sind die Energiespar-Prozessoren der 65-Watt-Klasse und die Möglichkeit, ein preiswertes System auf Basis eines Sempron-Chips zusammenzubauen und später aufzurüsten. Und: Mittelfristig erscheinen wohl keine schnelleren Prozessoren für den Sockel 939, sodass die schnellsten Prozessoren zwingend eine der neuen Hauptplatinen mit Sockel AM2 benötigen. Möglicherweise bietet AMD schon bald eine neue Prozessorrevision an, die dann schon DDR2-1066 unterstützen könnte. Einen echten Leistungssprung bringen aber vermutlich erst einschneidende Änderungen an der Architektur – diese will AMD mit dem Athlon-64-Nachfolger „K8L" präsentieren. Bis dieser auf den Markt kommt, vergehen aber noch mindestens zwölf Monate – etwaige Verspätungen nicht eingerechnet. Christian Gögelein

Info: Niedrigenergie-Prozessoren

Niedrigenergie-Prozessoren			
Prozessor	Thermal Design Power	OEM-Preis	Aufpreis gegenüber Standard-CPUs
Sempron 3000+ EE	35 Watt	USD 101,-	+31%
Sempron 3200+ EE	35 Watt	USD 119,-	+36%
Sempron 3400+ EE	35 Watt	USD 145,-	+50%
Athlon 64 3500+ EE	35 Watt	USD 231,-	+22%
Athlon 64 X2 3800+ EE	35 Watt	USD 323,-	+7%
Athlon 64 X2 3800+ EE	65 Watt	USD 364,-	+20%
Athlon 64 X2 4000+ EE	65 Watt	USD 353,-	+8%
Athlon 64 X2 4200+ EE	65 Watt	USD 417,-	+14%
Athlon 64 X2 4400+ EE	65 Watt	USD 514,-	+9%
Athlon 64 X2 4600+ EE	65 Watt	USD 601,-	+8%
Athlon 64 X2 4800+ EE	65 Watt	USD 671,-	+4%

Normale Prozessoren			
Prozessor	Thermal Design Power	OEM-Preis	Nachlass gegenüber Energie-CPUs
Sempron 3000+	62 Watt	USD 77,-	-23%
Sempron 3200+	62 Watt	USD 87,-	-26%
Sempron 3400+	62 Watt	USD 97,-	-33%
Athlon 64 3500+	62 Watt	USD 189,-	-18%
Athlon 64 X2 3800+	89 Watt	USD 303,-	-6%
Athlon 64 X2 3800+	89 Watt	USD 303,-	-14%
Athlon 64 X2 4000+	89 Watt	USD 328,-	-21%
Athlon 64 X2 4200+	89 Watt	USD 365,-	-12%
Athlon 64 X2 4400+	89 Watt	USD 470,-	-8%
Athlon 64 X2 4600+	89 Watt	USD 558,-	-7%
Athlon 64 X2 4800+	89 Watt	USD 645,-	-4%

Neue Modelle mit 35/65 Watt TDP ■ AM2-Prozessoren mit bis zu 89 Watt TDP



Leistung: Age of Empires 3

1.024x768, kein AA/AF | Minimum-Fps

- Kaum ein aktuelles Spiel profitiert so stark von Zweikern-CPUs wie *AoE 3*.
- Unser Sockel-AM2-Rechner ist geringfügig langsamer als die 939-Plattform.
- Der DDR2-800-Speicher lief mit einer Command-Rate von 2T (DDR400: 1T).

AGE OF EMPIRES 3 1.06

BESSER ▶ Fps	Fps (Bed. spielbar ab 20, flüssig spielbar ab 30)	PREIS
Athlon 64 FX-60 (Sockel 939)	46 (100%)	610,-
Athlon 64 FX-62 (Sockel AM2)	46 (100%)	1.100,-
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	44 (91%)	670,-
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel 939)	42 (83%)	610,-
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	42 (83%)	630,-
Pentium EE 965 (3,73 GHz)	39 (70%)	980,-
Athlon 64 X2 4000+ (Sockel AM2)	36 (57%)	320,-
Pentium D 960 (3,6 GHz)	35 (52%)	530,-
Athlon XP 3200+ (Sockel A, FSB200)	34 (48%)	140,-
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	32 (39%)	320,-
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	30 (30%)	190,-
Athlon 64 3700+ (Sockel 939)	30 (30%)	200,-
Pentium 4 570 (3,8 GHz)	29 (26%)	500,-
Athlon XP 2500+ (Sockel A, FSB166)	27 (17%)	N.I.
Pentium 4 550 (3,4 GHz)	26 (13%)	290,-
Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	23 (Basis)	110,-

Settings: PCI-E: Geforce 7800 GTX, AGP: 7800 GS, 1 GByte RAM: DDR400/DDR2-800, WinXP SP2

Vergleich: Speicherteiler

1.024x768, kein AA/AF

- Mit DDR2-667-Speicher verliert vor allem *Battlefield 2* an Leistung.
- Bis zu zehn Prozent Leistungsverlust sind möglich.
- Die Preise beziehen sich auf ein Paar Speichermodule (2x 512 MByte).

AGE OF EMPIRES 3

BESSER ▶ Fps	Fps (Bed. spielbar ab 20, flüssig spielbar ab 30)	PREIS
Athlon 64 FX-62 (DDR2-800)	46 (+10%)	130,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-667)	44 (+5%)	80,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-533)	42 (Basis)	70,-

BATTLEFIELD 2

BESSER ▶ Fps	Fps (Bed. spielbar ab 25, flüssig spielbar ab 45)	PREIS
Athlon 64 FX-62 (DDR2-800)	93 (+10%)	130,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-667)	87 (+4%)	80,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-533)	84 (BASIS)	70,-

Settings: 1 GByte RAM: CL4-4-4-12, Command-Rate 2T, CPU-Takt 2.800 MHz, WinXP SP2

Leistung: Call of Duty 2

1.024x768, kein AA/AF | 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF | Minimum-Fps

- *Call of Duty 2* ist seit jeher eine Intel-Domäne.
- Der Pentium EE 965 liegt rund vier Prozent vor dem schnellsten AMD-Prozessor.
- Bei hoher Qualität gibt es keine nennenswerten Leistungsunterschiede mehr.

CALL OF DUTY 2

BESSER ▶ Fps	1.024x768, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	PREIS
Pentium EE 965 (3,73 GHz)	121 (66%)	63 (40%)	980,-
Pentium 4 570 (3,8 GHz)	118 (62%)	61 (36%)	500,-
Pentium D 960 (3,6 GHz)	118 (62%)	62 (38%)	530,-
Athlon 64 FX-62 (Sockel AM2)	116 (59%)	61 (36%)	1.100,-
Athlon 64 FX-60 (Sockel 939)	114 (56%)	61 (36%)	1.000,-
Pentium 4 550 (3,4 GHz)	114 (56%)	61 (36%)	290,-
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel 939)	114 (56%)	61 (36%)	610,-
Athlon 64 4000+ (Sockel 939)	114 (56%)	61 (36%)	320,-
Athlon 64 X2 4800+ (Sockel AM2)	114 (56%)	60 (33%)	630,-
Athlon 64 X2 4000+ (Sockel AM2)	114 (56%)	61 (36%)	320,-
Athlon 64 3700+ (Sockel 939)	113 (55%)	61 (36%)	200,-
Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	110 (51%)	60 (33%)	190,-
Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	95 (30%)	60 (33%)	110,-
Athlon XP 3200+ (Sockel A, FSB200)	85 (16%)	45 (0%)	140,-
Athlon XP 2500+ (Sockel A, FSB166)	73 (Basis)	45 (Basis)	N.I.

Settings: PCI-E: Geforce 7800 GTX, AGP: 7800 GS, 1 GByte RAM: DDR400/DDR2-800, WinXP SP2

Leistung: Speicher

Punkte/Sekunden/MIPS

- DDR2-667 lief aufgrund des Teilers mit 311 MHz, DDR2-533 mit 255 MHz.
- Alle Module liefen im Test mit einer Command-Rate von 2T, mit 1T schneiden DDR2-533 und DDR-667 etwas besser ab.

CINEBENCH 03 (RENDERING-TEST)

BESSER ▶ Pkt.	Pkt. (durchschnittlich ab 300, schnell ab 600)	PREIS
Athlon 64 FX-62 (DDR2-800)	740 (+10%)	1.230,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-667)	701 (+6%)	1.180,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-533)	674 (Basis)	1.170,-

PAINT.NET (TESTMAKRO)

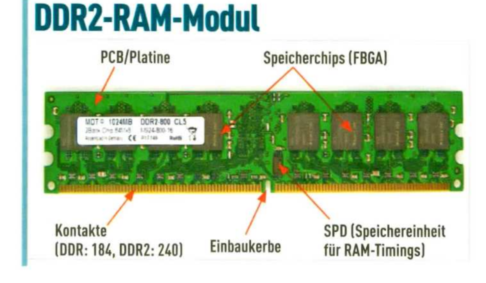
BESSER ◀ Sek.	Sek.	PREIS
Athlon 64 FX-62 (DDR2-800)	36	1.230,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-667)	37	1.180,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-533)	38	1.170,-

7ZIP

BESSER ▶ MIPS	MIPS (durchschn. ab 1000, schnell ab 2000)	PREIS
Athlon 64 FX-62 (DDR2-800)	4429 (6%)	1.230,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-667)	4282 (+3%)	1.180,-
Athlon 64 FX-62 (DDR2-533)	4165 (Basis)	1.170,-

Settings: 1 GByte RAM: CL4-4-4-12, Command-Rate 2T, CPU-Takt 2.800 MHz, WinXP SP2

DDR2-RAM-Modul





Die neuen Nvidia-Grafikkarten der X2-Serie benötigen einen Steckplatz, bieten aber zwei Grafikprozessoren auf zwei Platinen.

Die Krait von Razer ist sehr kompakt und eher puristisch ausgestattet. Seitentasten oder Sonderknöpfe für die dpi-Umstellung fehlen.

Mit der 7200.10 bietet Seagate eine der ersten Festplatten mit der neuen Perpendicular-Recording-Technik an. Wir haben das Gerät mit dem Zungenbrecher-Namen für Sie getestet.

Grafikkarten (PCI-Express): Asus

EN7950GX2

PREIS	Ca. € 660,-
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend
INFO	www.asuscom.de

- \+ SLI auf einer Grafikkarte
- \+ Hauptplatinen-Kompatibilität
- \+ 2D-Lautstärke
- − Hoher Preis

		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	2,15	1,48
EIGENSCHAFTEN	2,22	
LEISTUNG	1,02	

Mit der EN7950GX2 präsentiert Asus eine der ersten Dual-GPU-Grafikkarten für den Einzelhandel. So können Sie jetzt auch auf PCI-E-Einzel-Steckplatz-Platinen SLI nutzen.

Bei der Geforce 7950 GX2 kommen zwei G71-Grafikchips zum Einsatz, die sich je auf einer Platine befinden und übereinander verschraubt sind. Chip und Speicher sind mit 500/600 Megahertz getaktet (7900 GTX: 650/800). Insgesamt befinden sich auf der Grafikkarte 1.024 Megabyte Speicher. Ein SLI-fähiges Mainboard ist zum Betrieb einer einzelnen Grafikkarte nicht erforderlich – Quad-SLI mit zwei Karten ist ebenfalls möglich. Auf jeder Platine sitzt ein Kühler mit einem 40-mm-Lüfter, temperaturabhängig gesteuert (GPU-Temperatur unter Volllast: 80 °C). Im Windows-Betrieb messen wir nur 1,1 Sone, während der Lüfter in PC-Spielen eine Lautheit von 3,2 Sone erzeugt. In unserem AMD-Test-PC ermitteln wir eine Leistungsaufnahme von insgesamt 274 Watt (mit 7900 GTX: 254). Asus stattet die Karte mit den Spielen *King Kong* und *Project Snowblind* sowie Adaptern aus. In *Call of Duty 2* (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF) liegt die 7950 GX2 um 25 Prozent vor der 7900 GTX. Eine 7900 GTX im SLI-Modus ist aufgrund der Taktfrequenz um 19 Prozent schneller als eine 7950 GX2.

Daniel Waadt

Eingabegeräte: Razer

Krait

PREIS	Ca. € 40,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.razerzone.com

- \+ Latenz
- \+ Präzision
- − Nur drei Tasten
- − Indirekte dpi-Umschaltung

		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	2,25	1,86
EIGENSCHAFTEN	2,18	
LEISTUNG	1,60	

Mit der KRAIT schickt Razer eine Puristen-Maus ins Rennen, die speziell für Echtzeit-Strategie und Mehrspieler-Online-Rollenspiele geeignet sein soll. Wir sagen, was der Nager leistet.

Genauso wie ein Körperteil des Autors dieser Zeilen, ist mit einer Länge von rund zwölf Zentimetern und einem Gewicht von 80 Gramm die für Rechts- und Linkshänder geeignete Krait ein wahres Leichtgewicht. Statt eines Lasers kommt bei der neuen Razer-Maus noch LED-Technik mit maximal 1.600 dpi zum Einsatz. Spartanisch ist die Ausstattung – es sind nur zwei Haupttasten und ein Scrollrad vorhanden. Auf Wunsch stellen Sie die Auflösung per Mausraddrehung um, allerdings ist dafür noch eine weitere Maustaste zu drücken. Die Haupttasten lösen sich etwas zu leicht aus. In Windows und in Spielen ist die Krait zwar präzise, wirkt aber etwas „nervös". Die variablen Einstellungsmöglichkeiten und das mit 215 Zentimeter extrem lange Kabel machen die Krait für Low-, aber auch für High-Sense-Zocker interessant. Der Preis von 40 Euro ist hoch angesetzt. Die Eignung für Mehrspieler-Online-Rollenspiele können wir nur bedingt attestieren, da etwa viele *World of Warcraft*-Spieler mehr als die hier verwendeten drei Mausknöpfe bevorzugen.

Lars Craemer

Festplatten: Seagate

7200.10 ST3750640AS

PREIS	Ca. € 400,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.seagate.de

- \+ Speicherplatz
- \+ Geschwindigkeit
- \+ Lautstärkeentwicklung
- − Preis

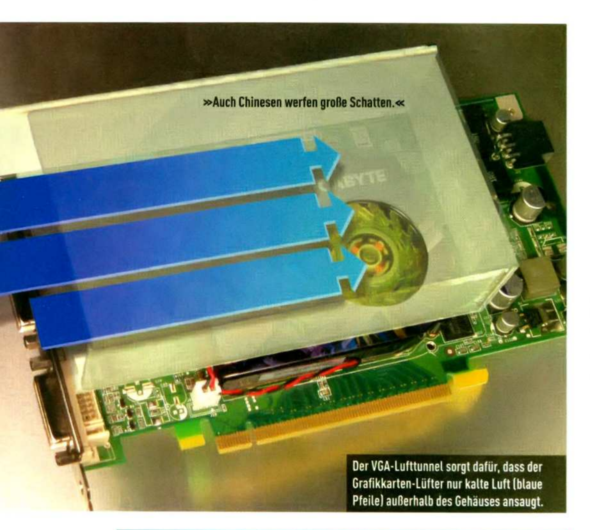
		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	1,40	1,85
EIGENSCHAFTEN	2,00	
LEISTUNG	1,85	

Die ersten 3,5-Zoll-Festplatten mit Perpendicular-Recording-Technik für höhere Datendichte kommen auf den Markt. Wir testeten die neue 7200.10-Serie von Seagate.

Größe und Datendichte der Festplatte sind beeindruckend: 750 Gigabyte Daten kann unsere Test-Festplatte ST3750640AS (16 Megabyte Cache) aufnehmen. Pro Platte sind das 188 Gigabyte – das entspricht einer Datendichte von 139 Gigabits pro Quadratzoll. Die Festplatte ist über SATA angeschlossen. Laut Seagate soll die Serie SATA II unterstützen, in unseren Testsystemen konnten wir die Festplatte allerdings nur als SATA-I-Laufwerk ansprechen. Auf die sehr gute Leistung der Festplatte hat das keinen Einfluss: Sie liest Daten mit einer Geschwindigkeit von 65,5 Megabyte pro Sekunde und schreibt mit durchschnittlich 57,6 Megabyte pro Sekunde: Top-Werte. Der Anwendungsindex (h2bench) ist mit 27,2 ebenfalls sehr gut, nur die neuen Raptor-Festplatten mit 10.000 Umdrehungen sind bei diesem Test besser als die ST3750640AS. Die Festplatte ist auch unter Belastung nicht lauter als 2 Sone, dabei bleibt die ST3750640AS relativ kühl. Die Perpendicular-Recording-Technik kann auf Anhieb überzeugen. Mit 400 Euro ist die Platte allerdings nicht billig.

Kay Beinroth

Luft am Ende des Tunnels



Der VGA-Lufttunnel sorgt dafür, dass der Grafikkarten-Lüfter nur kalte Luft (blaue Pfeile) außerhalb des Gehäuses ansaugt.

Material für den Lufttunnel (Holz)



- **Sperrholz** ca. 1,- Euro
- **Nagelbohrer** ca. 3,- Euro
- **Laubsäge** ca. 5,- Euro
- **Sägeblätter** ca. 3,- Euro
- **Holzleim** ca. 5,- Euro
- **Zirkel** ca. 4,- Euro

Tipp Kompatibilität: welche Schablone?

Grafikkarte	1-Steckpl.-Schabl.	2-Steckpl.-Schabl.	Auf DVD	Download
Geforce 6800 GS	Modell_1a.pdf	Modell_1b.pdf	✔	nicht verfügbar
Geforce 6800 Ultra	Modell_8a.pdf	Modell_8b.pdf	✔	nicht verfügbar
Geforce 7600 GT	Modell_4a.pdf	Modell_4b.pdf	✔	nicht verfügbar
Geforce 7800 GT	Modell_1a.pdf	Modell_1b.pdf	✔	nicht verfügbar
Geforce 7800 GTX	Modell_1a.pdf	Modell_1b.pdf	✔	nicht verfügbar
Geforce 7800 GTX/512	Modell_3a.pdf	Modell_3b.pdf	✔	nicht verfügbar
Geforce 7900 GT	Modell_4a.pdf	Modell_4b.pdf	✔	nicht verfügbar
Geforce 7900 GTX	Modell_3a.pdf	Modell_3b.pdf	✔	nicht verfügbar
Radeon X1800 XL	Modell_2a.pdf	Modell_2b.pdf	✔	nicht verfügbar
Radeon X800	Modell_6a.pdf	Modell_6b.pdf	✔	nicht verfügbar
Radeon X800 XL	Modell_7a.pdf	Modell_7b.pdf	✔	nicht verfügbar
Radeon X800 XT/Pro	Modell_5a.pdf	Modell_5b.pdf	✔	nicht verfügbar
Radeon X850 Pro	Modell_7a.pdf	Modell_7b.pdf	✔	nicht verfügbar

Tipp Temperaturen mit/ohne Lufttunnel

	Ohne Lufttunnel		Mit Lufttunnel	
Grafikkarte	GPU	Umgebung	GPU	Umgebung
Geforce 7800 GTX/256	84 °C	62 °C	79 °C (- 5 °C)	56 °C (- 6 °C)
Geforce 7900 GT	84 °C	-	72 °C (- 12 °C)*	-
Geforce 7900 GT	84 °C	-	67 °C (- 17 °C)**	-
Geforce 7900 GTX	84 °C	-	74 °C (- 10 °C)	-
Radeon X1800 XL	79 °C	57 °C	71 °C (- 8 °C)	48 °C (- 9 °C)

* Ein-Steckplatz-Modell ** Zwei-Steckplatz-Modell

VGA-Lufttunnel: Bei unseren Testkarten konnten wir mithilfe der Holzkonstruktion die GPU-Temperatur um fünf bis 17 Grad Celsius reduzieren.

Ihre Grafikkarte kocht? Dann reduzieren Sie die Temperatur mit dem VGA-LUFTTUNNEL! Ohne neuen Kühler und ohne Garantieverlust!

Die zahlreichen Komponenten im PC sorgen in einem geschlossenen Gehäuse für eine hohe Temperaturentwicklung. Damit der Grafikkartenlüfter Frischluft von außen bekommt, haben wir für Sie einen Lufttunnel entwickelt und gebaut. Den Härttest hat das coole Teil ebenfalls überstanden. Jetzt sind Sie am Zug!

TIPP 1: DAS BAUPRINZIP

Das Prinzip ist relativ einfach: Direkt auf dem VGA-Lüfter bringt man eine Konstruktion aus Holz oder Pappe an, die dafür sorgt, dass der Lüfter nur kühle Luft außerhalb des Gehäuses ansaugt. Dabei sind ein bis zwei Steckplätze belegt, da die kalte Luft über die Blende des Steckplatzes zum Lüfter gelangt. Die reinen Materialkosten der Konstruktion betragen maximal einen Euro; zudem bleibt die Garantie Ihres 3D-Beschleunigers erhalten, da Sie keine Umbauten direkt an der Grafikkarte vornehmen. Dennoch übernimmt PC ACTION natürlich keine Haftung für die ganze Sache – falls Sie sich einen Finger abschneiden oder die Katze grillen, ist das Ihr Problem.

TIPP 2: ARBEITSMATERIAL (1)

Den VGA-Lufttunnel basteln Sie aus Holz oder Pappe. Für die Papp-Variante benötigen Sie Schere und Tesafilm. Für den robusteren Lufttunnel brauchen Sie Sperrholz: Eine rund 30 mal 20 Zentimeter große Sperrholzplatte (drei Millimeter dick) ist vonnöten.

TIPP 3: ARBEITSMATERIAL (2)

Eine Laubsäge ist zum Sägen des Lüfterlochs erforderlich, da Sie mit einer normalen Säge keine Kreise hinbekommen. Vergessen Sie nicht, kleine Sägeblätter zu besorgen (Größe 3). Löcher für die Sägpunkte oder die Befestigung am Gehäuse bohren Sie mit einem Nagelbohrer (bei dünnem Sperrholz reicht auch ein Kreuzschraubenzieher). Um die Holzstücke zu verbinden, benötigen Sie Holzleim. Alle Arbeitsmaterialien finden Sie im Baumarkt.

TIPP 4: FERTIGE SCHABLONEN ZUM AUSDRUCKEN

Schablonen zum Ausschneiden finden Sie auf unserer Heft-DVD. Dabei haben wir Schablonen erstellt, die nur einen respektive zwei freie Steckplätze belegen. Weicht der Kühler Ihrer Grafikkarte vom Referenzdesign ab, erstellen Sie mit einem Zirkel eine angepasste Schablone für Ihren Lüfter.

TIPP 5: TESTERGEBNISSE

Für eine einfache Holzkonstruktion sind die Testergebnisse überraschend gut. PC ACTION hat den Lufttunnel zu Testzwecken für vier Grafikkarten gebaut. Die Grafikprozessor-Temperatur sank dabei um fünf bis 17 Grad Celsius. Für die Geforce 7900 GT haben wir dabei sowohl eine Ein-Steckplatz- als auch eine Variante für zwei Steckplätze getestet. Wenn es Ihr Gehäuse zulässt, sollten Sie die Variante für zwei Steckplätze wählen, da wir damit die GPU-Temperatur um 17 Grad Celsius reduzierten (Ein-Steckplatz-Modell: minus 12 °C). Ob Sie dabei Pappe oder Holz verwenden, hat nur geringen Einfluss auf die Grafikkarten-Temperatur. Mit der Holzkonstruktion war die Temperatur um etwa ein Grad Celsius niedriger als mit dem Pappkameraden.

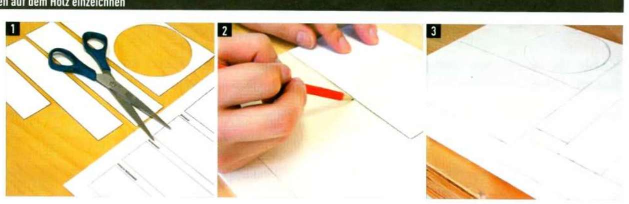
TIPP 6: FAZIT LUFTTUNNEL

Mit geringem Bastelaufwand lässt sich ein VGA-Lufttunnel aus Pappe entwerfen. Die Kühlung ist dabei unwesentlich schlechter als bei der Holzvariante. Begeisterte Hobbybastler entscheiden sich aber bestimmt für das Holzmodell – das ist sexy und macht einfach mehr her. Daniel Waadt

Bauanleitung: VGA-Lufttunnel

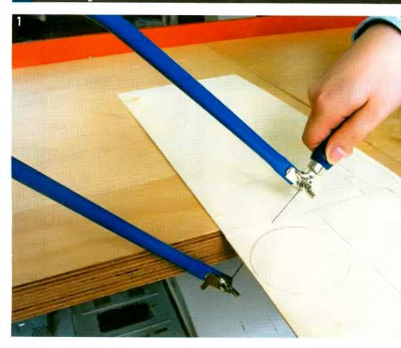
1. Schablone ausschneiden und Linien auf dem Holz einzeichnen

Unsere Schablonen passen für viele gängige Grafikkarten im Referenzdesign. Nachdem Sie die Schablonen ausgeschnitten haben, legen Sie diese auf das Holz und zeichnen die Umrisse ein. Bastler können mit Bleistift und Zirkel auch eine eigene Schablone erstellen.



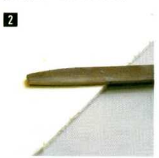
AUF DVD
Schablonen-PDFs auf der DVD zum Ausdrucken

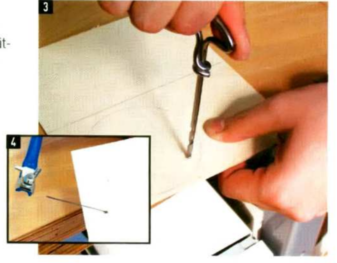
2. Holzteile sägen



Sägen Sie zunächst mit einer herkömmlichen Laubsäge alle geraden Flächen aus. Verwenden Sie Sägeblätter mit der Größe „3" (Bild 1).

Mit einer Feile oder Schmirgelpapier glätten Sie die gesägten Flächen (Bild 2).





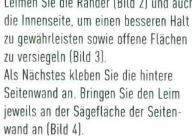
Um einen Kreis zu sägen, bohren Sie zunächst mit dem Nagelbohrer ein Loch (Bild 3). Anschließend können Sie das Sägeblatt durchführen (Bild 4).

3. Holzstücke fixieren und zusammenkleben

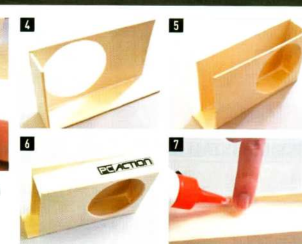


Beginnen Sie zunächst damit, die Vorderseite (mit dem Loch) an der Steckplatzwand zu befestigen. Vor dem Kleben sollten Sie die Seiten mit Klebeband fixieren (Bild 1).





Leimen Sie die Ränder (Bild 2) und auch die Innenseite, um einen besseren Halt zu gewährleisten sowie offene Flächen zu versiegeln (Bild 3).
Als Nächstes kleben Sie die hintere Seitenwand an. Bringen Sie den Leim jeweils an der Sägefläche der Seitenwand an (Bild 4).



Nun können Sie die Rückseite (Bild 5) sowie die Seitenwand (Bild 6) befestigen. Biegen Sie die Seitenwand bei großen Kühlern (keine Mainboard-Probleme). Versiegeln Sie alle Flächen mit Leim (Bild 7).

4. Loch für Befestigung am Blech des Einsteckplatzes bohren



Bringen Sie den fertigen VGA-Lufttunnel im Gehäuse an (Bild 1), damit Sie von außen die Bohrpunkte zur Befestigung markieren können (Bild 2). Dann dürfen Sie endlich mal bohren (Bild 3).

5. VGA-Lufttunnel im Betrieb



Der Grafikkarten-Kühler bekommt nun Frischluft von außerhalb des Gehäuses (Bild 1). Ein Nachbau aus Pappe (Karton) ist auch möglich, aber nicht so stabil (Bild 2).

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4* ** Abgewertet

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 380,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 (1,4 ns)	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 290,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Evga Egforce 7800 GS SC	ca. € 310,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	460/675 MHz	3,1 Sone	73,8 Fps	36,2 Fps	2,28
Gigabyte GV-N66T128VP	ca. € 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	500/560 MHz	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 (2,5 ns)	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
AAsus EN7800GT Dual	ca. € 720,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	ca. € 550,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/793 MHz	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 580,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 590,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 480,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 490,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 490,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 500,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
His X1800 XT OC Edition	ca. € 340,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 450,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 (1,1 ns)	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 340,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 310,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Club 3D Radeon X1800 XT/256	ca. € 450,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,97
Asus EN7800GTX	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	ca. € 370,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	ca. € 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Asus EAX1800XL	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15
Aopen 7900 GT-DVD256 Xtreme	ca. € 330,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	500/700 MHz	3,1 Sone	78 Fps	43 Fps	2,19
Evga 7900 GT CO Superclocked	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	550/790 MHz	3,1 Sone	79,1 Fps	59,7 Fps	2,19
Gainward Bliss 7900 GT PCX	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	3,1 Sone	43 Fps	44,1 Fps	2,21
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 220,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 190,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,34
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,36

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Philips 170X6	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Iiyama Prolite E431S	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 360,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 750,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 390,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Benq FP91GX	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m2	-	1,92
LG L1932P	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m2	-	1,94
Nec Multisync 1970GX	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2	-	2,02
Hyundai Imagequest L90D+	ca. € 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
Eizo S2110W (21 Zoll)	ca. € 950,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01
Dell Ultrasharp 3007WFP (30 Zoll)	ca. € 2.100,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Sehr gut	100 bis 330 cd/m2	USB-Hub, Kartenleser	2,16
Samsung Syncmaster 242MP (24 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-D, Scart, TV	35 ms	Sehr gut	Sehr gut	70 bis 450 cd/m2	TV-Tuner, Lautsprecher	2,16

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	–	Bestanden	–	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 160,-	RD580	0305/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
Abit KN8 SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 150,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	–	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce4	F2/1.1	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 100,-	RD480	2K051027/1.0	–	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 170,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	ca. € 100,-	RD480	3.0/1.A	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Abit AX8	ca. € 90,-	K8T890	1.0/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,93*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	–	3	x16 (2), x1 (1)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*
Epox 9NPA7I	ca. € 70,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	ca. € 160,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	1,96*
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	ca. € 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	–	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Frontbl.	–	Bestanden	–	1,98*
Elitegroup KV2 Lite	ca. € 60,-	K8T800 Pro	1.2B/1.0	1	5	–	100 MBit/s	2x SATA(-RAID), Frontblende	–	Bestanden	–	2,01*
MSI K8N Neo4 Platinum	ca. € 110,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	–	4	x16 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	2,05*
Sapphire Pure Crossfire Adv.	ca. € 120,-	RD580	2K060328B/-	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000/100 MBit/s	6x SATA(-RAID)	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	2,06
Asus A8R-MVP	ca. € 90,-	RD480	0201/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
MSI K8T Neo2-F V2.0	ca. € 55,-	K8T800 Pro	3.2/1B	1	4	–	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,10*
Asrock 939Dual-SATA2	ca. € 50,-	Uli 1695	1.10/1.04	1	3	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	3x SATA(-RAID), Future CPU Port	–	Bestanden	–	2,12*
Albatron K8NF4X	ca. € 80,-	Nforce4	R1.12/1.1	–	2	x16 (1), x1 (3)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,13*
Asus A8V-E Deluxe	ca. € 100,-	K8T890	1004/1.03	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	–	Bestanden	–	2,14*
Elitegroup Nforce4-A939	ca. € 60,-	Nforce4	1.0b/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,20*

SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 230,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	–	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 290,-	955X	0205/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Bestanden	–	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 120,-	925XE	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	–	Bestanden	–	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 90,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Teilbestanden	–	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 210,-	915G	A/1.01	–	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	–	Bestanden	–	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA	–	Bestanden	–	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 190,-	955X	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	–	Bestanden	–	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 180,-	955X	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	–	Bestanden	–	2,23*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 120,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2-2-2-6	1,5-2-2-5	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 250,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 130,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 280,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 200,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 310,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000BIU2-2GBHV	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-3-2-8	2,5-3-3-7	1,88
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 200,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power)

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisemagic SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,6
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 40,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	ca. € 20,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,65
Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition	www.caseking.de	ca. € 45,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,66
EKL Soldered64 3HP L	www.ekl-ag.de	ca. € 35,-	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Scythe Shogun	www.jet-computer.de	ca. € 50,-	478, 775, 754, 939, 940	1,4/0,6 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,72
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	ca. € 35,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,78

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 30,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 20,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95
Sytrin Ku Formula VF1 Plus	www.alternate.de	ca. € 25,-	Ja (80 mm)	0,5 Sone	53 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6- und Radeon-Serie	1,96




NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	ca. € 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	ca. € 90,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

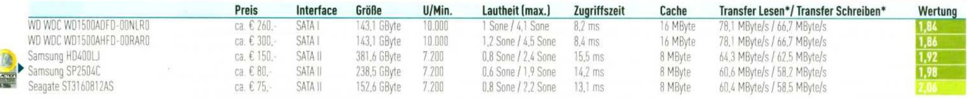




	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 130,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 260,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 300,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 150,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 80,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98
Seagate ST3160812AS	ca. € 75,-	SATA II	152,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,2 Sone	13,1 ms	8 MByte	60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s	2,06

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 100,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 55,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 55,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 50,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 170,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 320,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Machine from Hell VI XXL



HERSTELLER Fujitsu Siemens
PREIS ca.€ 1.300,-
WEBSEITE www.fujitsu-siemens.de
PREIS/LEISTUNG Gut
GESAMT 2,21

+ Preis
+ Spieleleistung
- Micro-ATX-Mainboard
- Keine Gehäuselüfter

Beim neuesten Höllen-PC von Fujitsu-Siemens sitzt ein AMD Athlon 64 X2 4200+ auf einer Asus A8NE-FM Hauptplatine. Kombiniert mit einer Nvidia Geforce 7800 GTX und den zwei Gigabyte-Modulen Arbeitsspeicher ergibt dies eine gute Spieleleistung. Negativ: Da im 3D-Betrieb aufgrund fehlender Lüfter die Gehäuse-Temperaturen auf 52 Grad Celsius steigen, drehen Prozessor- und Netzteillüfter mächtig auf und sind mit 2,8 Sone deutlich hörbar. Im 2D-Betrieb ist die Lautstärke mit 0,8 Sone kaum wahrnehmbar. (jh)

Western Digital My Book Essential

HERSTELLER Western Digital
PREIS ca. € 90,-
WEBSEITE www.westerndigital.de
PREIS/LEISTUNG Gut
GESAMT 2,20

+ Schreib- und Lesegeschwindigkeit
+ Preis
+ Lautstärke
- Netzteil zwingend nötig

Wie der Name der 160-Gigabyte-Festplatte schon vermuten lässt, soll die My Book Essential aussehen wie ein Buch. Doch das gelochte Abdeckblech wirkt billig und es kommt kein „Buchgefühl" auf. Die USB-2.0-Festplatte ist mit einer Schreib- und Lesegeschwindigkeit von 32 Megabyte pro Sekunde recht ordentlich. Bei maximaler Zugriffsrate erreicht das Teil eine Lautstärke von angenehmen 1,3 Sone. Zumindest wenn Sie eine optisch außergewöhnliche USB-Festplatte für den Schreibtisch suchen, sind Sie gut bedient. (jh)

Logitech MX400

HERSTELLER Logitech
PREIS ca. € 30,-
WEBSEITE www.logitech.de
PREIS/LEISTUNG Sehr gut
GESAMT 1,86

+ Preis
+ Leistung
- Nur für Rechtshänder
- Ungenauer Raddruckpunkt

Die Lasermaus MX400 ist ein Schnäppchen. Trotz ihrer 800 dpi ist der Nager präzise und arbeitet ohne Verzögerung. Die Rechtshändermaus ist 100 Gramm schwer und circa 13 Zentimeter lang. Die MX400 hat keine Kompatibilitätsprobleme mit bestimmten Mauspads, wie es bei der G5 oder G7 der Fall war. Nur das Vier-Wege-Mausrad hat einen etwas ungenauen Druckpunkt. Die MX400 ist empfehlenswert für asketische Spieler, die auf Ausstattungsmerkmale wie DPI-Umschaltung und Gewichte verzichten möchten. (jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 80,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 20,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 70,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	108 Gramm	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
A4Tech X-718F	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	600-2.000 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,75
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	90-110 Gramm	Ja	Nein	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 45,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 45,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	126-158 Gramm	Ja	Nein	1,83
Trust Predator (GM-4200)	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,93
Genius Navigator 5000	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 20,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 30,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 7,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 12,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,10



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	ca. € 35,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 25,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 45,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,08



ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Unzureichend für perfekten Spielgenuss, aber als Office-PC voll tauglich."

€ 625,-*



PROZESSOR	**€ 100,-**
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	**€ 15,-**
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	**€ 70,-**
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,-**
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	**€ 50,-**
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	**-**
Onboard	
FESTPLATTE	**€ 75,-**
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	**€ 30,-**
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 60,-**
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Ein Silent-PC mit guter Spieleleistung."

€ 1.065,-*

PROZESSOR	**€ 135,-**
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	**€ 50,-**
Thermalright Noisebudged 92-100W	
HAUPTPLATINE	**€ 70,-**
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 90,-**
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	**€ 300,-**
Asus Extreme N7900GT	
SOUNDKARTE	**-**
Onboard	
FESTPLATTE	**€ 75,-**
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	**€ 100,-**
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 60,-**
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

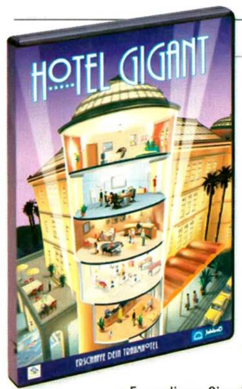
Der High-End-PC

„Für 2.570 Euro Spielgenuss vom aller Feinsten."

€ 2.570,-*

PROZESSOR	**€ 610,-**
Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)	
KÜHLER	**€ 80,-**
Thermalright Noisemagic SI-120	
HAUPTPLATINE	**€ 160,-**
Asus A8R32-MVP (RD580)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 270,-**
Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	**€ 950,-**
2x Sapphire Ati X1900 XT	
SOUNDKARTE	**€ 100,-**
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	
FESTPLATTE	**€ 75,-**
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	**€ 80,-**
Enermax Liberty (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 60,-**
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



VOLLVERSION

Hotel Gigant

Der Weg vom Schwarzwald-Gasthof zum pompösen Luxus-Hotel ist weit. Los geht's!

- Hier sind Sie der Herr Ihres eigenen Hotel-Imperiums
- 18 Szenarien und Endlosspiel
- Planen Sie alles selbst oder beschäftigen Sie Assistenten
- Richten Sie Zimmer mithilfe eines 3D-Planungs-Tools ein
- Expandieren Sie während der Karriere in bis zu 19 Großstädte wie Paris, New York oder Berlin



GENRE	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG	350 MHz, 64 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	http://hotel.jowood.de

ADD-ON

Söldner: Marine Corps

So muss das sein! Mit *Marine Corps* präsentierte Jowood ein Add-on, das die Vollversion des Mehrspieler-Shooters deutlich aufwertete.



Vollversion *Söldner* diesen Monat auf PC Games 8/2006!

GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,8 GHz, 384 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja, bis zu 32 Sp. LAN/Internet
INTERNET	www.secretwars.net

- Bitte beachten: Add-on nur mit Vollversion lauffähig!
- Über 30 neue Vehikel (zusammen über 100), 80 Waffen
- Zwei weitere Kartentypen, ausgefeiltes Missions-Design
- Überarbeitete Grafik, aufgewerteter Sound
- Neue Spieler-Klassen für mehr Abwechslung im Netzwerk und Internet
- PC ACTION-Wertung (5/2005): 80%

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

VOLLVERSIONEN:
Hotel Gigant
Söldner: Marine Corps v33670 (Add-on)

DEMOS:
Ab durch die Hecke
Die Kicker Quiz-WM
Heimspiel 2006
Hitman 2 (Nur auf Ab-18-DVD!)
Rush for Berlin (Einzelsp.-Demo) (Nur auf Ab-16-DVD!)
Rush for Berlin (Mehrspieler-Demo)
Wächter der Nacht

VIDEOS:
Charts
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Crysis
Dark Messiah of Might and Magic (Ungeschnitten nur auf Ab-18-DVD!)
Guild Wars: Factions
Prey
Pro Angler (Schrott des Monats)
The Da Vinci Code - Sakrileg (Zwerchfellattacke)
United-Spot
Unreal Tournament 2004: Damnation
X-Men 3: The Official Game

TRAILER:
Battlefield 2142
Championsheep Rally
Die Römer
Half-Life 2: Episode 1
Jack Keane and the Dokktor's Island
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy
Rush for Berlin
Supreme Commander
War Front: Turning Point
Warleaders

SPIELERFORUM:
Act of War
- Map-Pack
Age of Empires 3
- Maps von *Der Merseburger*
Battlefield 2
- Battleracer
Command & Conquer Generäle
- Cold War Crisis
Doom 3/Quake 4
- Map-Pack
Die Sims 2
- WM-Pack
Star Wars: Empire at War
- Awakening of the Rebellion
- EAW MAP Battle for Earth 4 Player KI Map 1.1
- EAW MAP Galaxy Wars 4 Player KI Map
- EAWHQ Space Mapping Tutorial 1.1
- Mod: Steiners AU
- Mod: Venator Cruiser
Fire Department 3
- Bonusmission Las Vegas
Gothic 2
- Demo: Der Kampf um die Bruderschaft
Gratisspiel
- Warsow
Half-Life 2
- Causality Effect
Unreal Tournament 2004
- Hollow Moon
- Tactical Ops Crossfire
- The Soulkeeper Updateversion (Seite 2)

EXTRAS:
Gewinner des Leser-Videowettbewerbs
VGA-Tunnel-Schablonen

TIPPS & TRICKS:
Hitman: Blood Money
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Tomb Raider Legend

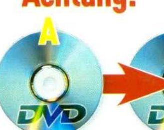
PATCHES:
Age of Empires 3 v1.07 (d)
Battlefield 2 Win32 v1.30 (int)
Darkstar One 1.0.1271 Hotfix
F.E.A.R. v1.05 (d)
Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.10 (int)
Hitman: Blood Money Demo-Framerate-Patch
Hitman: Blood Money v1.1 (d)
Söldner v33671 von v33670
Star Wars: Empire At War v1.4 (int)
Tomb Raider Legend v1.2 (int)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x, Me:
Ati Catalyst v.6.2
Nvidia Forceware 81.98
WinXP, 2000:
Ati Catalyst CCC v.6.4
Intel Chipsatz Treiber v.7.2.1.1003
Nvidia Forceware v.84.21
Nvidia Nforce 1 2 v.5.10
Nvidia Nforce 3 v.5.11
Nvidia Nforce 4 430 410 v.8.22
Nvidia Nforce 4 AMD Intel X16 v.6.82
Nvidia Nforce 4 AMD v.6.70
Nvidia Nforce 4 Intel v.7.15
Via Hyperion Pro v.5.04A
Via Hyperion v.456vp1

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.33
DirectX 9.0c
Fraps v.2.7.2
Gamers.IRC 4.42
Microsoft .NET Framework v.2.0
Powerstrip v.3.63
Prime95 v.2.414 32Bit & 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.8
Speedfan v.4.28
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers, WinZip

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!

Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteur/Objektleitung **Christian Bigge**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitender Redakteur Ahmet Iscitürk
Redaktion Spiele Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Alexander Frank, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Redaktionsassistenz Bettina Koch
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier
Praktikanten Manuel Grundmann, Jan Hanke, Jürgen Krauss, Christian Schlütter, Sebastian Thöing
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Namco
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil, Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Auf der Umschlagklappe bis Seite 3 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Rise & Fall". Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 9/2006 ERSCHEINT AM 19. JULI 2006.

Äktschn Män – Titan Quest

SCHILD, SCHWERT UND DEN KOTLETTENHELM AUF! NA DANN AB ZUM FRÖHLICHEN SCHLACHTEN !

TSCHINK!

PLING!

PLING!

CRACK!

ZITSCH!

PLING!

TSCHAK!

PLING!

MEINE FRESSE... HIER LÄßT JA JEDER FREAK WAS FALLEN ! MÜLLMANN QUEST HÄTTE MAN ES NENNEN MÜSSEN !

© '06 www.Gunjack.de

Die unbekanntesten Weltmeisterschaften aller Heiligen!







PLATZ 1 Abseil-WM	PLATZ 2 Schuhe-Zuschnür-WM	PLATZ 3 Hunde-Verbuddel-WM	PLATZ 4 Extrem-Pinkel-WM	PLATZ 5 Bries-WM
WELTMEISTER				
Bei der Abkot-WM belegte Alois Wurst den ersten Platz. Dicht gefolgt vom Chinesen Shei-Sen, der bereits an seinem Stuhl sägte. **5,5**	Ina Treter brach sich 2005 den Latschenkiefer und siegte trotzdem, da sie ihren Klettverschluss zur Verschluss-Sache erklärte. **3,3**	Joe Cocker-Spaniel siegte, indem er einen Labrador-Welpen in nur 23 Sekunden unter vier Tonnen Sand begrub. Erstaunlich! **6,5**	Paolo Pinkel strullerte aufs Siegertreppchen, dicht gefolgt vom Franzosen Arnauld Pissoir. Dritter wurde der Schweizer Uri Nieren. **1,2**	Friss Wepper kochte und verschlang innerhalb von vier Minuten ganze 569 Thymusdrüsen vom Kalb, umgangssprachlich Bries genannt. **2,2**
SPIELREGELN				
Es gilt, innerhalb von 15 Minuten so viele Fäkalien wie möglich zu produzieren. Bei Gleichstand werden Farbe und Konsistenz bewertet. **83,5**	Ganz easy: Wer sich am schnellsten die Schuhe zuschnürt, gewinnt. Wer sich dabei die Luft abschnürt, erzielt außerdem einen Lustgewinn. **17,5**	Ziel ist es, ganz schnell einen Köter zu vergraben. Vor Erregung sind da schon manche auf den Hund gekommen, was gut fürs Fell ist. **87,5**	Pullern und herumhampeln, ohne neben die Schüssel zu tropfen. Wichtig ist, sich auf den Urinstinkt zu verlassen. Ja, Urin stinkt nämlich! **46**	So schnell und viel wie möglich von dem Zeug fressen. Kalbs Bries ist der Bruder von Pierre Bries, dem Sänger von *Give Bries a Chance*. **25,5**
PREISGELDER				
Dem Sieger winkt ein Treffen mit der türkischen Abseil-Legende Kot Azür. Dieser lebt zurückgezogen im kurdischen Rosetten-Tal. **23,4**	Einen Gutschein von Deichmann gab es vergangenes Jahr. Darüber hinaus Espandrillo Mocassins CD *O Sohle Mio*. Sterben wäre jetzt schön. **5,2**	Eine Dose Pedigree Pal. Amerikaner erhalten Pedigree NTSC. Franzosen kriegen Pedigree Pal-Secam oder Digi-Cam mit zwei Megapixel. **66,6**	Ein Jahresvorrat von Milka Lila Pinkelpause. Außerdem ein Urlaub, wo die Elche und die Harn röhren. In Schweden wird eingeschifft. **12**	Dem Sieger wird die Beerdigung finanziert, denn so ein Ekelmahl ist tödlich. Ein Muttermal manchmal auch – Hautkrebsrisiko. **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Weltmeister x Spielregeln) : Preisgelder = Ergebnis

Hintereingang benutzt



Nils Knapper hat uns nicht nur ein besonders schönes Bildchen, sondern auch einen unterhaltsamen Text geschickt. Allerdings ist der so pornografisch, dass wir hier nur Passagen abdrucken können. „ ... zusammen mit Rosettenstolz auf eine Kreuzfahrt aufgemacht und pimpern sich südlich der Kanaren durch Bananenplantagen. Dass es auch einmal mit einer Nummer in einem verrosteten Schiff enden kann, zeigt euch mein Bild ..." Danke, Nils!

Gut abgehangen

Kevin Riedel aus Fürth schreibt: „hab *Call of Duty 2* Deathmatch gezockt. Plötzlich seh ich so nen Toten neben mir der da an der Wand abhängt.>lol" Der Punkt geht ganz klar an Kevin, das Komma aber nicht, weswegen er weiter keine Satzzeichen in seine Texte klatschen dürfte. Trotzdem danken wir ihm für sein tolles Foto. Zum Schluss noch eine Message: Lieber Fünfter als Fürther!



Tick, Trick und Truck



»Sudoku: Jetzt auch mit Buchstaben.«

„Warum muss man bei *Monster Truck Fury* seinen Tisch baulich verändern? Mag es sein, dass man so die Cheats aktiviert? Ich weiß es nicht", fragte uns Dirk Fuck. Der heißt übrigens wirklich so. Jedenfalls bekam er nach der Installation von *Monster Truck Fury* folgenden Text präsentiert: „Verursachen Sie Abkürzung im Schreibtisch." Coole Übersetzung für „Create Desktop Shortcut"!

In letzter Minute*



Hickhack um *Prey*: Wir wollten den Ego-Shooter bereits in dieser Ausgabe für Sie testen, doch Take 2 machte uns einen Strich durch die Rechnung. Aber das Leben geht weiter und so präsentieren wir Ihnen voraussichtlich im kommenden Heft den finalen Test. Mit *Enemy Territory: Quake Wars* fühlen wir der Online-Shooter-Hoffnung ausführlich auf den Zahn. Neben bekannten Namen stellen wir Ihnen aber auch Frischfleisch vor. *Parabellum* zum Beispiel.

Außerdem ...
warten dicke Überraschungen im Spielerforum auf unserer DVD für Sie. Weitersagen!

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Ciszewski: Was da für ein Aufstand um die Fäkalien eines seit über 500 Jahren verwesenden Italieners gemacht wird, checke ich nicht. Scheiß auf den Da Vinci Kot!

Hesse: C-O-D-E, Cisdeppewski, Code! Manchmal fühle ich mich schrecklich müde.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. JULI 2006

Medusa 5.1 ProGamer Edition









Gameplay mit Kinosound

| Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenka
el nutzen die volle Leistung Ihrer 5.1 Soundkarte | keine Treiber nötig | USB-Stecker zur Stromversorgung | Netzteil | Chinch-Adapter | inklusive hochwer
wertiger Transporttasche | Ultimativer 5.1 Sound | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit V
nd | hochwertiges, abnehmbares Mikrofon | einklappbare, gepolsterte Ohrpads | Kabelfernbedienung mit Verstärker | vier Klinkenkabel nutzen die volle L

Medusa 5.1 Mobile Edition
für Surround Sound am Notebook



Medusa 5.1 Home Edition





Medusa 5.1 ProGamer Edition

WWW.SPEED-LINK.COM

© 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.













Aliens haben Tommys Welt auf den Kopf gestellt...

...jetzt dreht er den Spieß um.

Lebende Waffen, ein treuer Begleiter, Fahrzeuge, gigantische Umgebungen, unvergessliche Momente, die für offene Münder sorgen, eine Story über Vergeltung und Schicksal und ein **3-stündiger, epischer Soundtrack von Jeremy Soule** (Oblivion, Guild Wars) machen Prey zu einem der besten Shooter des Jahres.

Stell dir einen Ort vor, an dem die Schwerkraft nicht immer nach unten zieht. Man kann sie kontrollieren, verändern, umdrehen und sogar um kleine Planetoiden wickeln. **Träumst du davon, an Wänden und Decken zu laufen?** Bist du dieser neuen Herausforderung gewachsen?

PREY

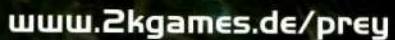
„Endlich ein Shooter mit Hirn!" – GameStar

„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!" – Offizielles Xbox-Magazin

„Atemberaubend!" „Das Spiel rockt die Hütte" – PC Action







www.2kgames.de/prey

